

PREDSTAVITVENA MAPA

pri predmetu

KREATIVNI DIZAJN

Laura Drašček

1. letnik IOI mag, FS UM

junij 2026

Laura Drašček

Izobrazba

Fakulteta za strojništvo (FS), Univerza v Mariboru
Magistrski študijski program
Inženirsko oblikovanje izdelkov
2025-v teku, vzporedni študij

Fakulteta za elektrotehniko, računalništvo in informatiko (FERI), Univerza v Mariboru
Magistrski študijski program
Medijske komunikacije
2024-v teku

Fakulteta za elektrotehniko, računalništvo in informatiko (FERI) Univerza v Mariboru
Diplomirana inženirka medijskih komunikacij, smer vizualna komunikacija
2021-2024

Državni izobraževalni zavod s slovenskim učnim jezikom Cankar-Vega-Zios Gorica (IT)
Smer turizem
Zaključenih 5 let šolanja z odliko in pohvalo
2016-2021

Istituto scolastico superiore Claudia de' Medici Bolzano (IT)
Indirizzo turistico (smer turizem)
Zaključeno prvo polletje 4. letnika, izmenjava
2019-2020

Izkušnje

Tiskovine za Dolina Soče d.o.o.
oblikovanje letakov in brošur, v teku

Plakati za UNIZUP in pevski zbor Vdih
oblikovanje plakatov in grafik, v teku

Oblikovanje za evropski projekt C4F-ELEVATE
na temo kulturne dediščine, v teku

Administracija spletne strani Študentskega sveta UM
objavljane člankov in urejanje v Wordpress, v teku

Plakat za kratki igrani film V tvojih čevljih
oblikovanje celostne grafične podobe in plakata, 2026

Logotip za družabno igro Play It Safe, ki ozavešča o zdravju
in predstavitev poslovne ideje na polfialu Popri, 2026

Preoblikovanje logotipa za Siapro d.o.o.
prenova obstoječega logotipa, 2025

Umetniški natečaj za oblikovanje grafike na razglednici
ob 20. obletnici krvodajalskih akcij ŠS UM - 3. mesto, 2025

Katalog za slovensko slikarko Zvonko Pacek
oblikovanje kataloga zbranih del, 2024



Škarje za perutnino

Izhodišče

Opis izdelka & namen uporabe

Škarje za perutnino so specializiran kuhinjski pripomoček z dolgimi, močnimi rezili. Omogočajo preprosto rezanje skozi meso, hrustanec in kosti perutnine. Služijo za hitro in čisto razkosavanje pečene ali surove perutnine brez cepljenja kosti ali poškodovanja mesa.

Potrebe in pričakovanja uporabnikov:

- enostvne za umivanje, čiščenje,
- dober oprijem, da ne zdrsi,
- sila - večji ročaj in manjše rezilo,
- vzmet in da se zaprejo, če imajo vzmet,
- tržni potencial, estetika & funkcionalnost.

Referenčni primeri



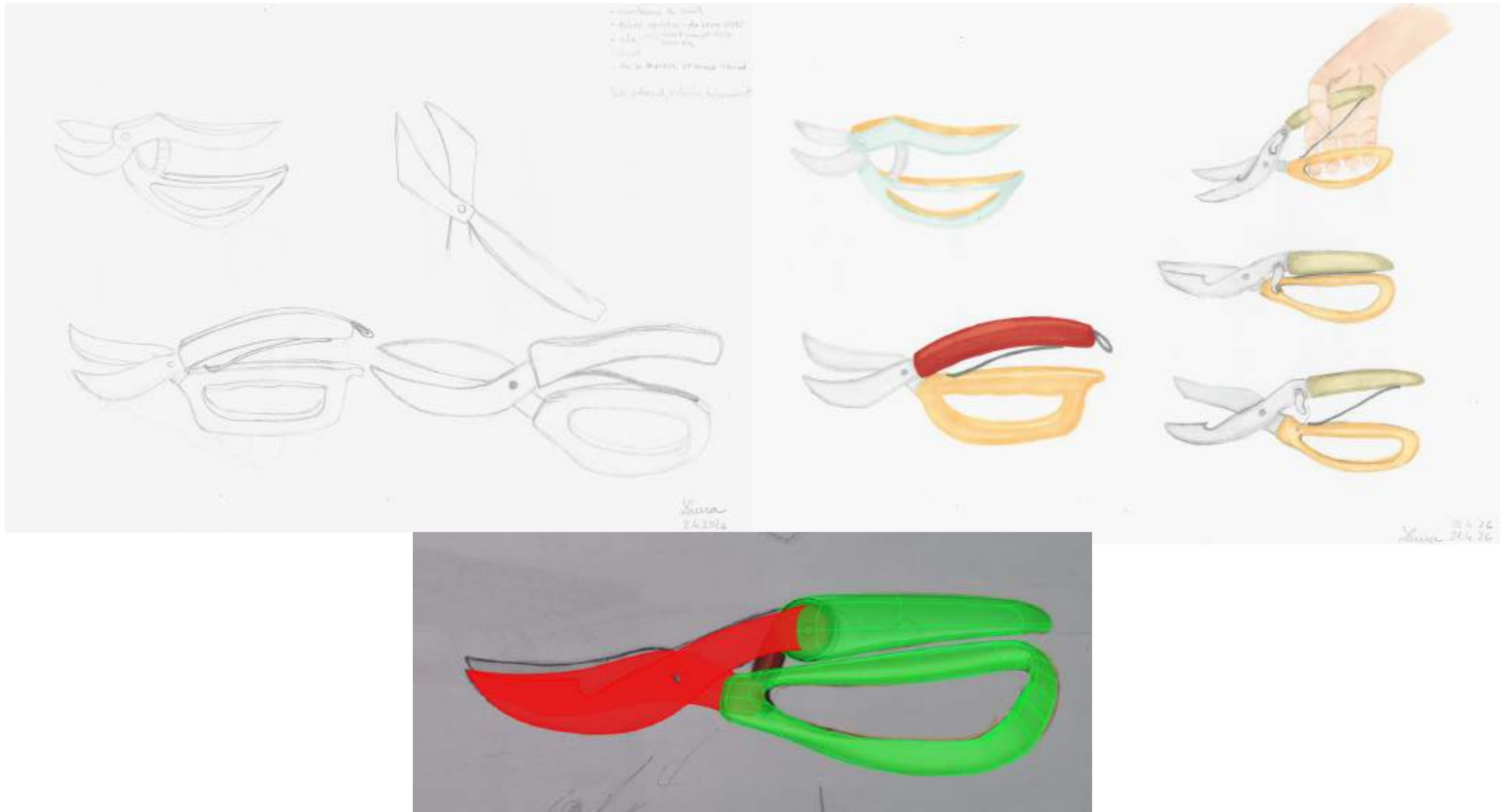
Kreativne rešitve

Realne



Kreativne rešitve

Realne

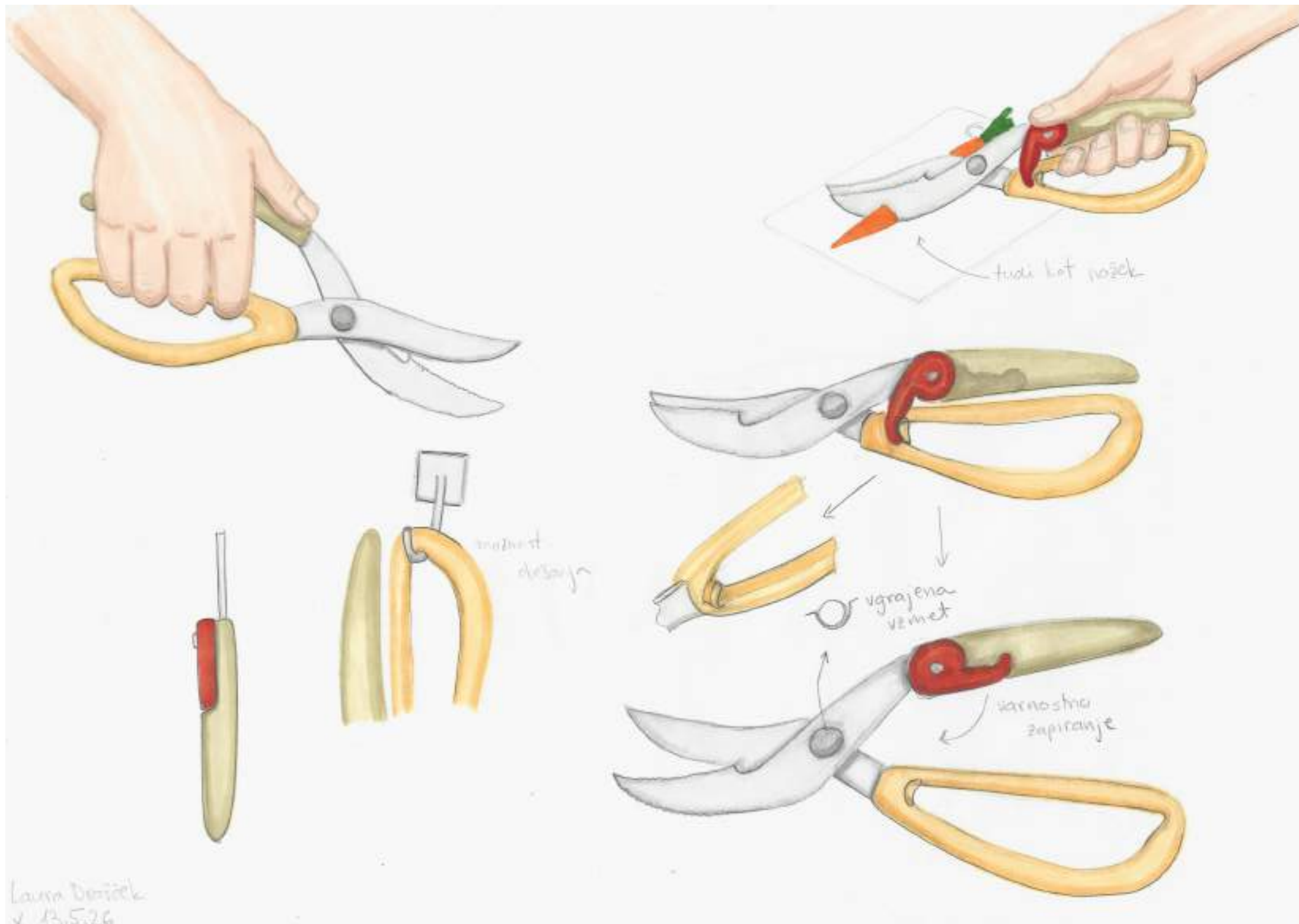


Kreativne rešitve

Imaginarne

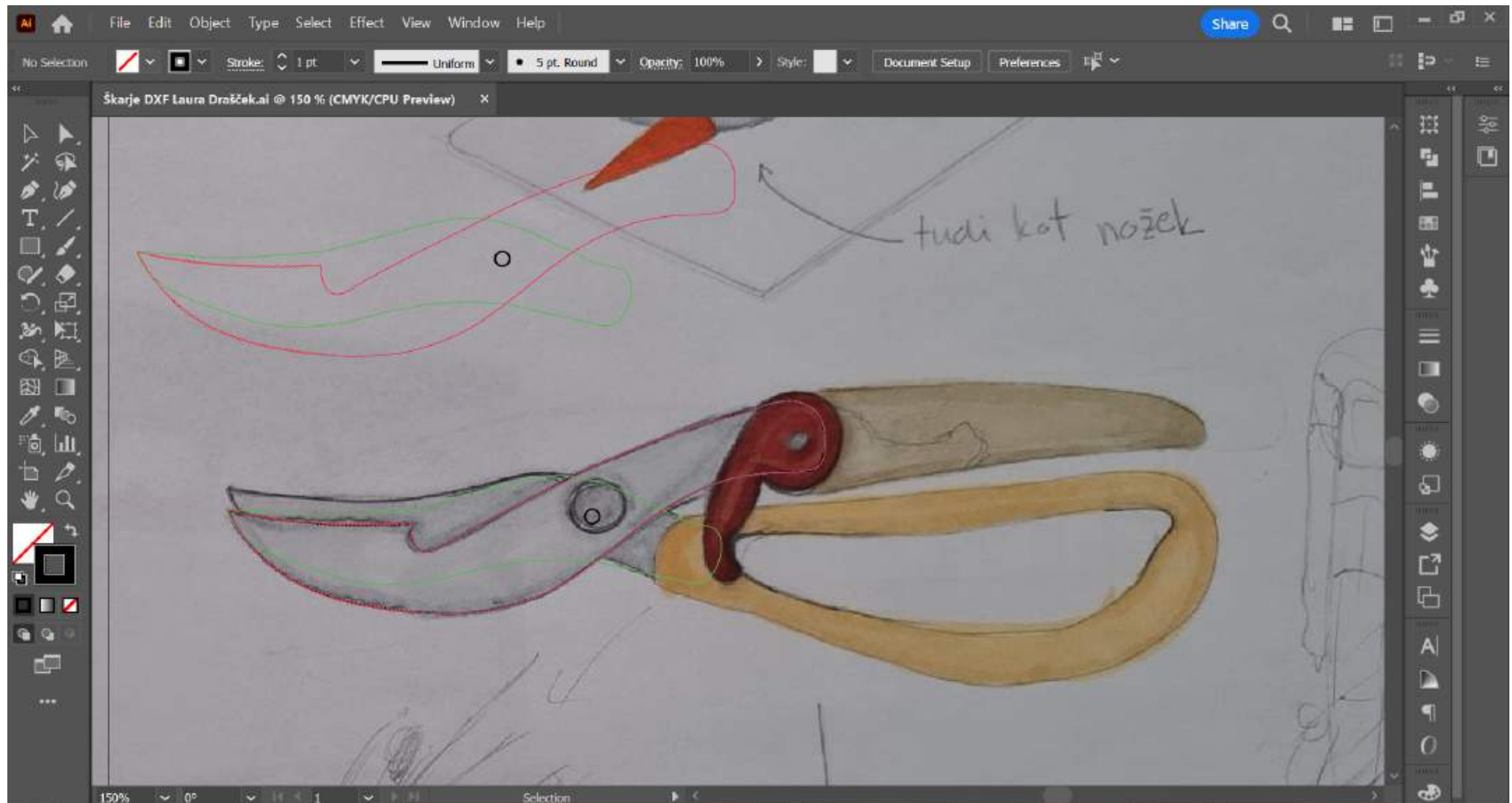


Izbor najboljše rešitve



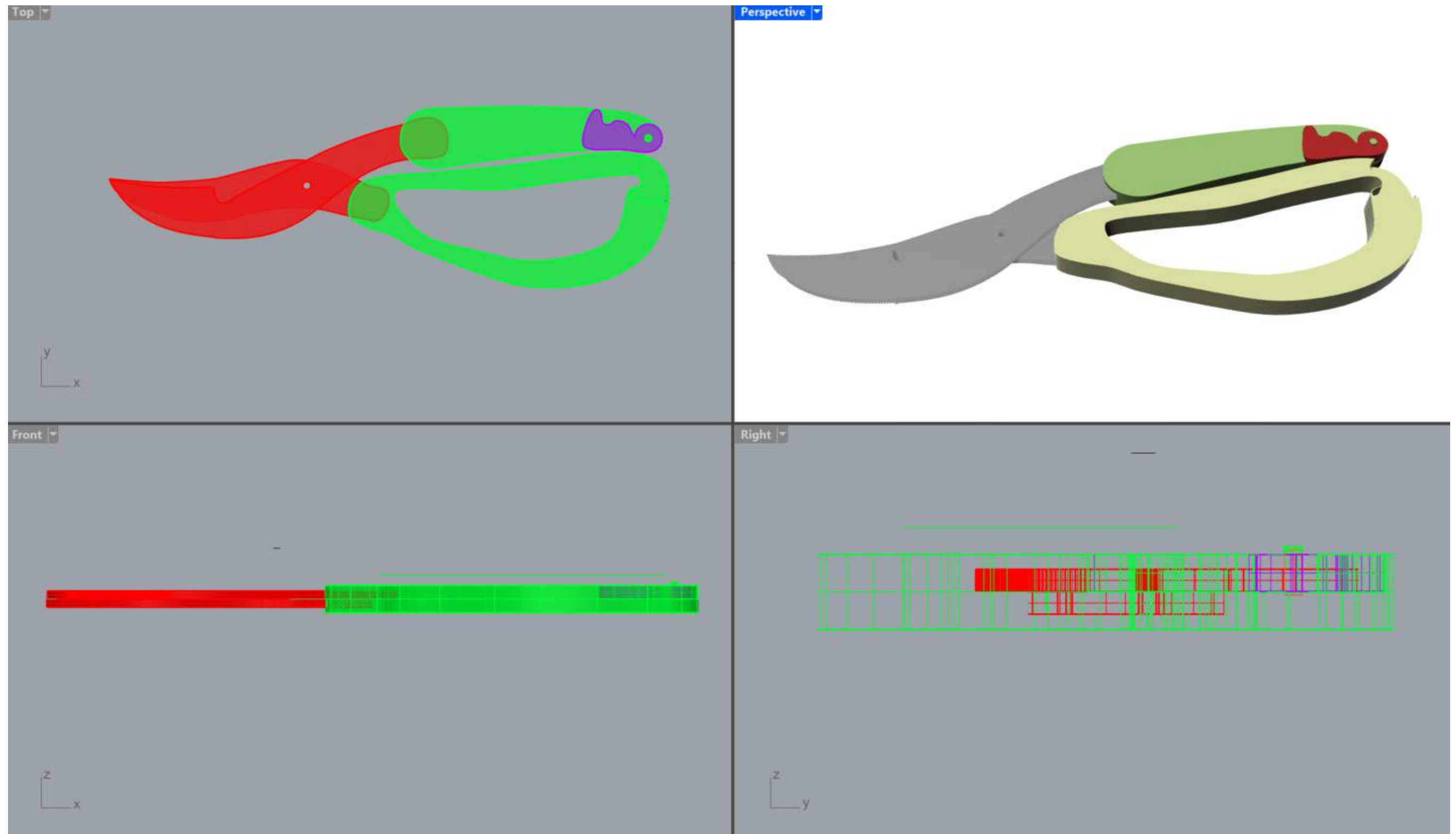
Računalniški model

Adobe Illustrator, Rhinoceros 8, SolidWorks



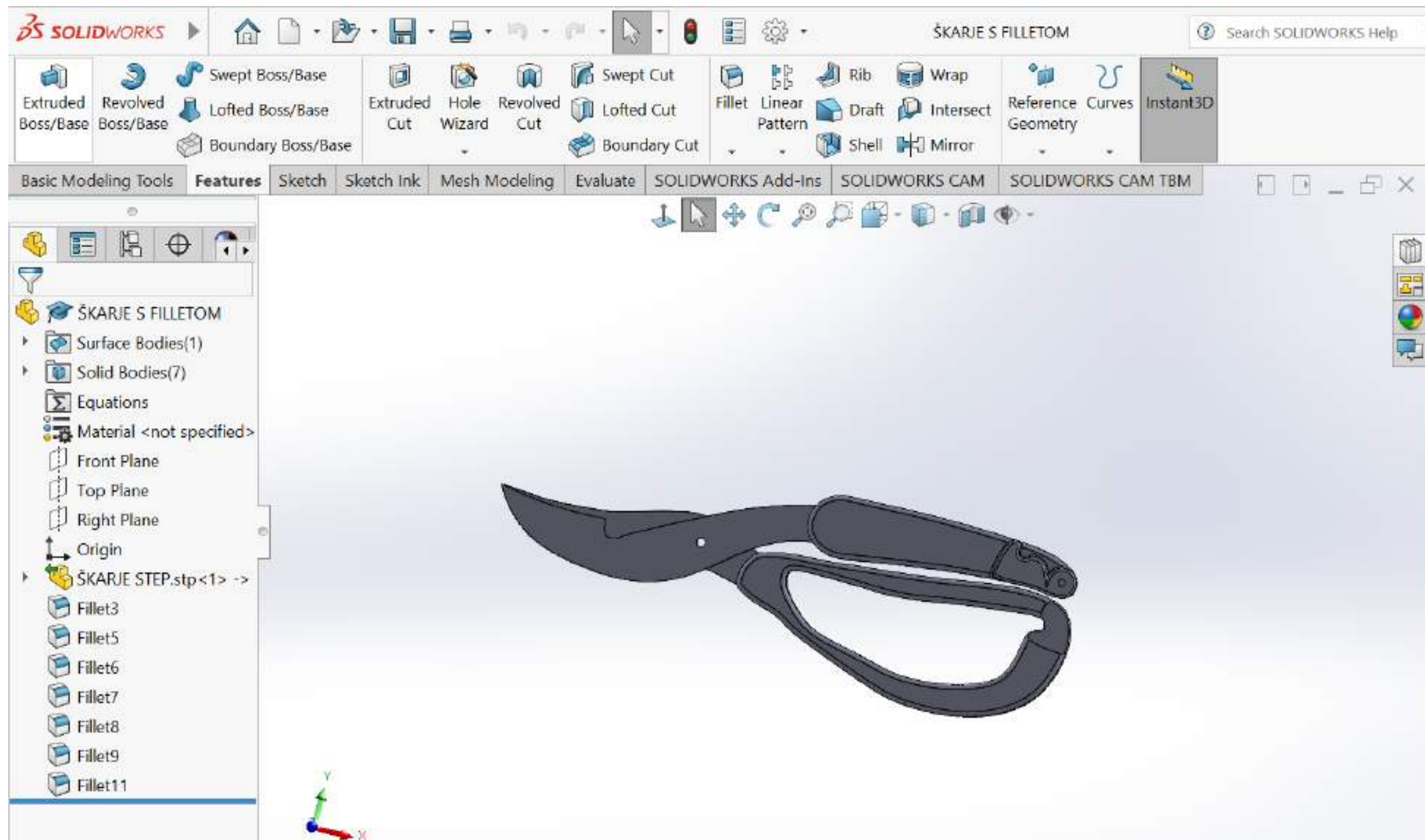
Računalniški model

Adobe Illustrator, Rhinoceros 8, SolidWorks

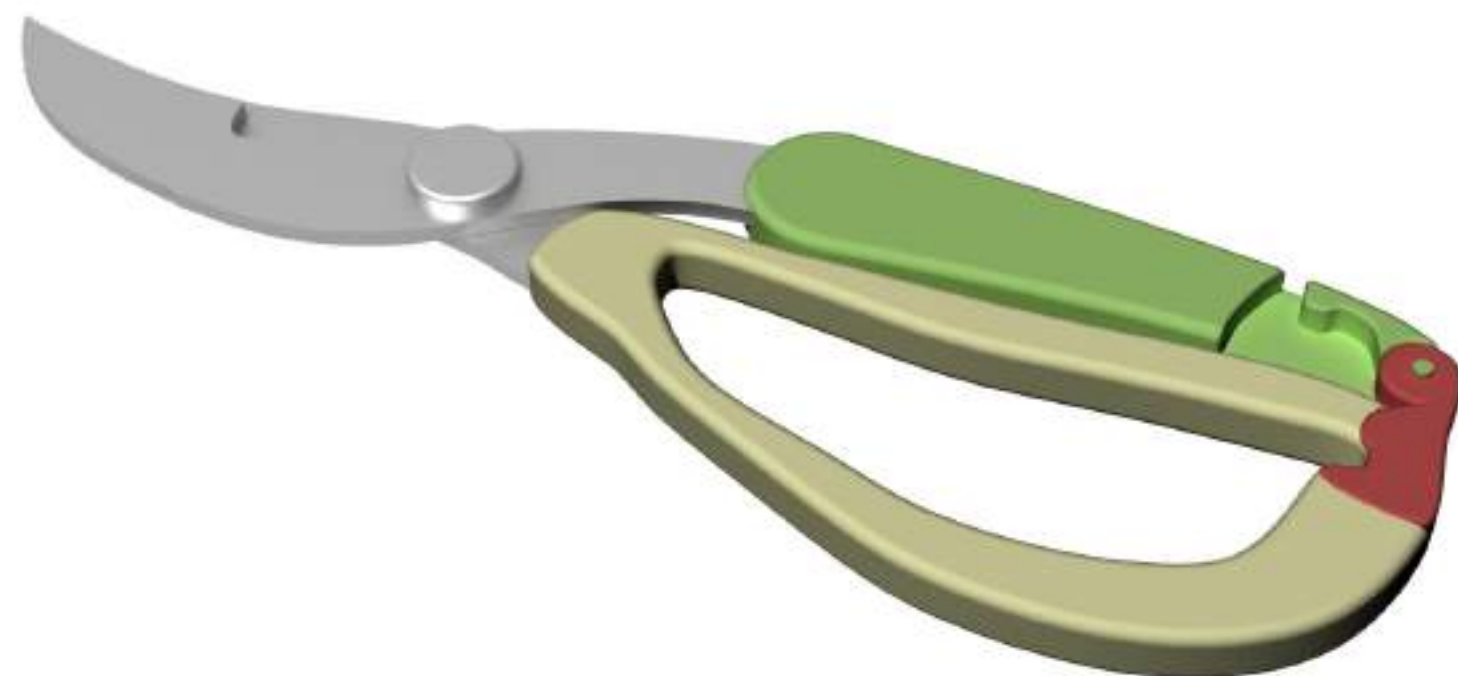


Računalniški model

Adobe Illustrator, Rhinoceros 8, SolidWorks



Vizualizacija



3D tiskana ergonomska računalniška miška

Izhodišče

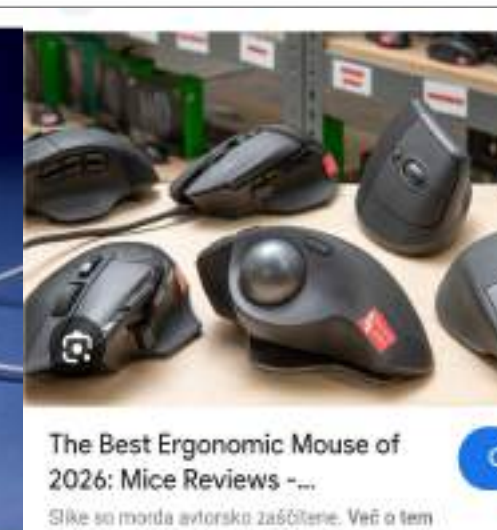
Opis izdelka & namen uporabe

Ergonomska miška je zasnovana tako, da razbremeni sklepe v roki, zapestju in podlakti. Za osebe z artritisom je ključna, saj zmanjšuje bolečino, preprečuje vnetja in omogoča lažje ter neboleče upravljanje računalnika

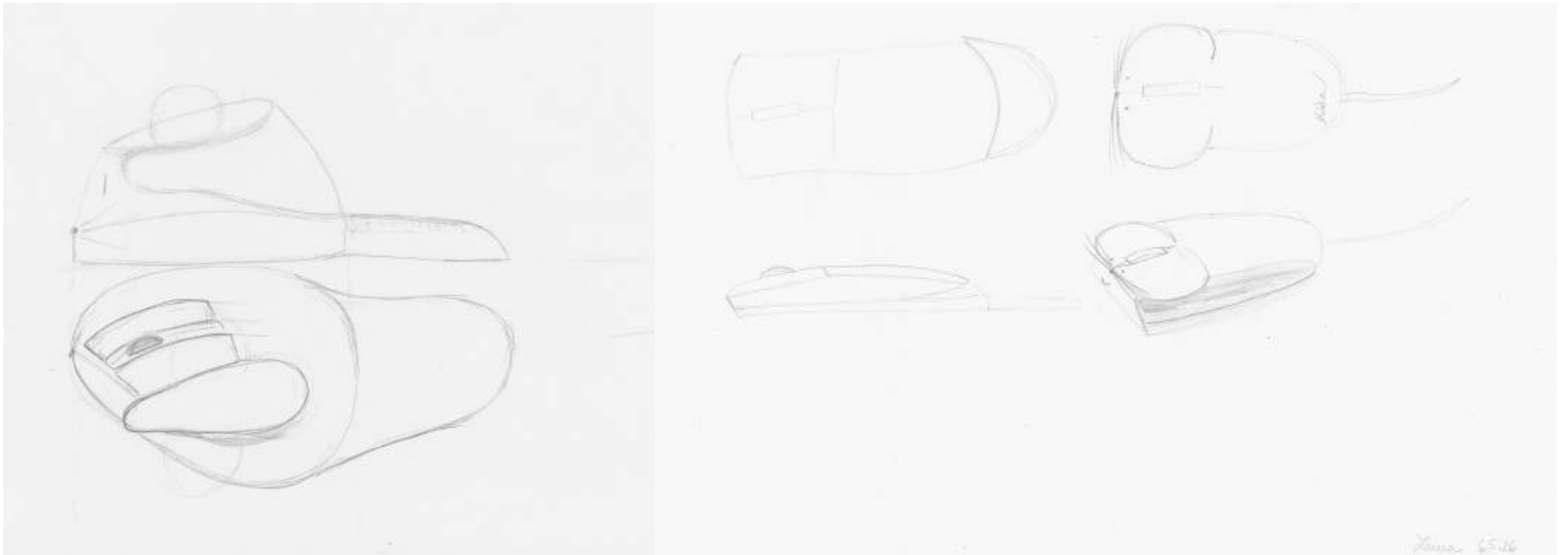
Potrebe in pričakovanja uporabnikov:

- primerne za omejitev gibanja zaradi artritisa

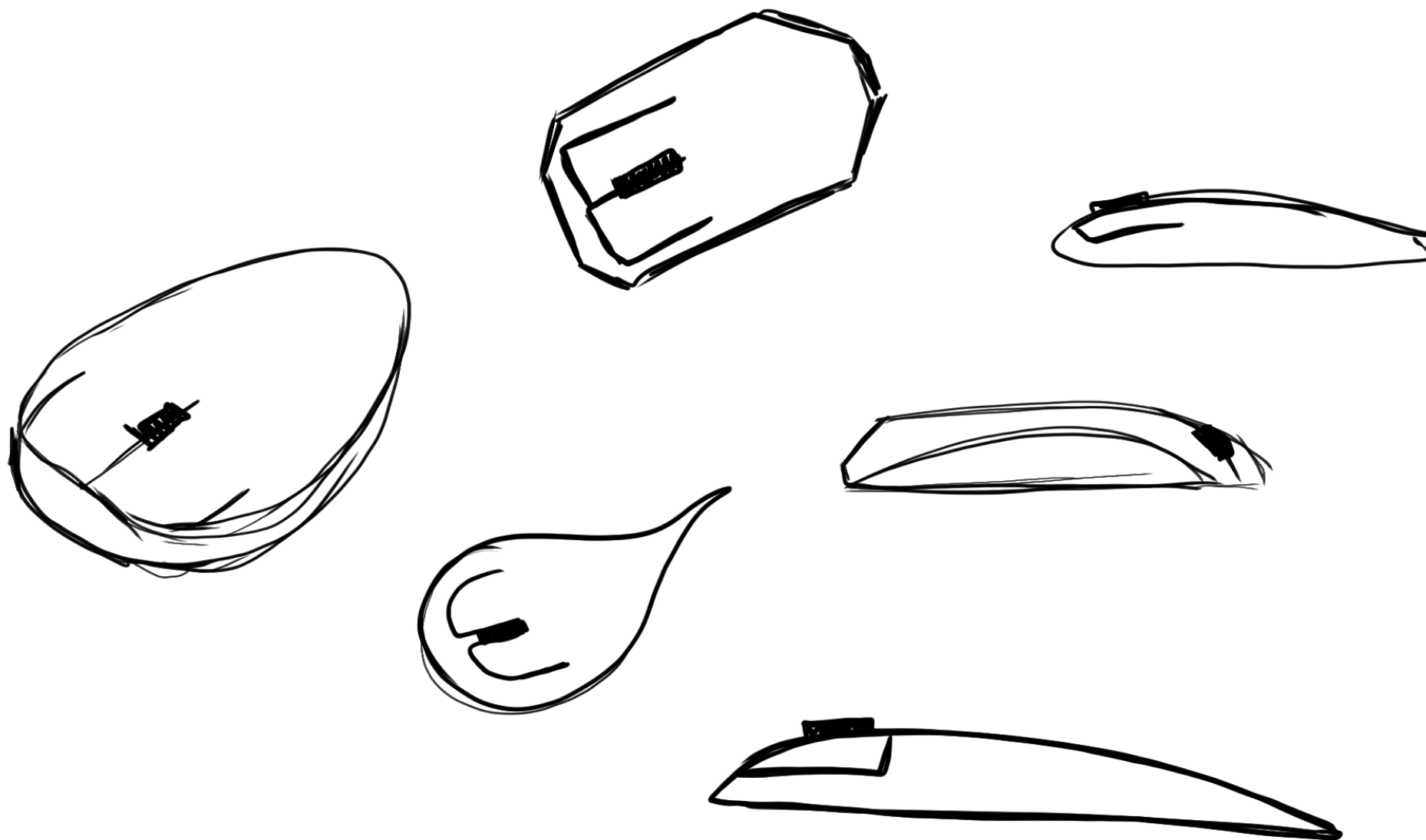
Referenčni primeri



Kreativne rešitve



Kreativne rešitve



Kreativne rešitve

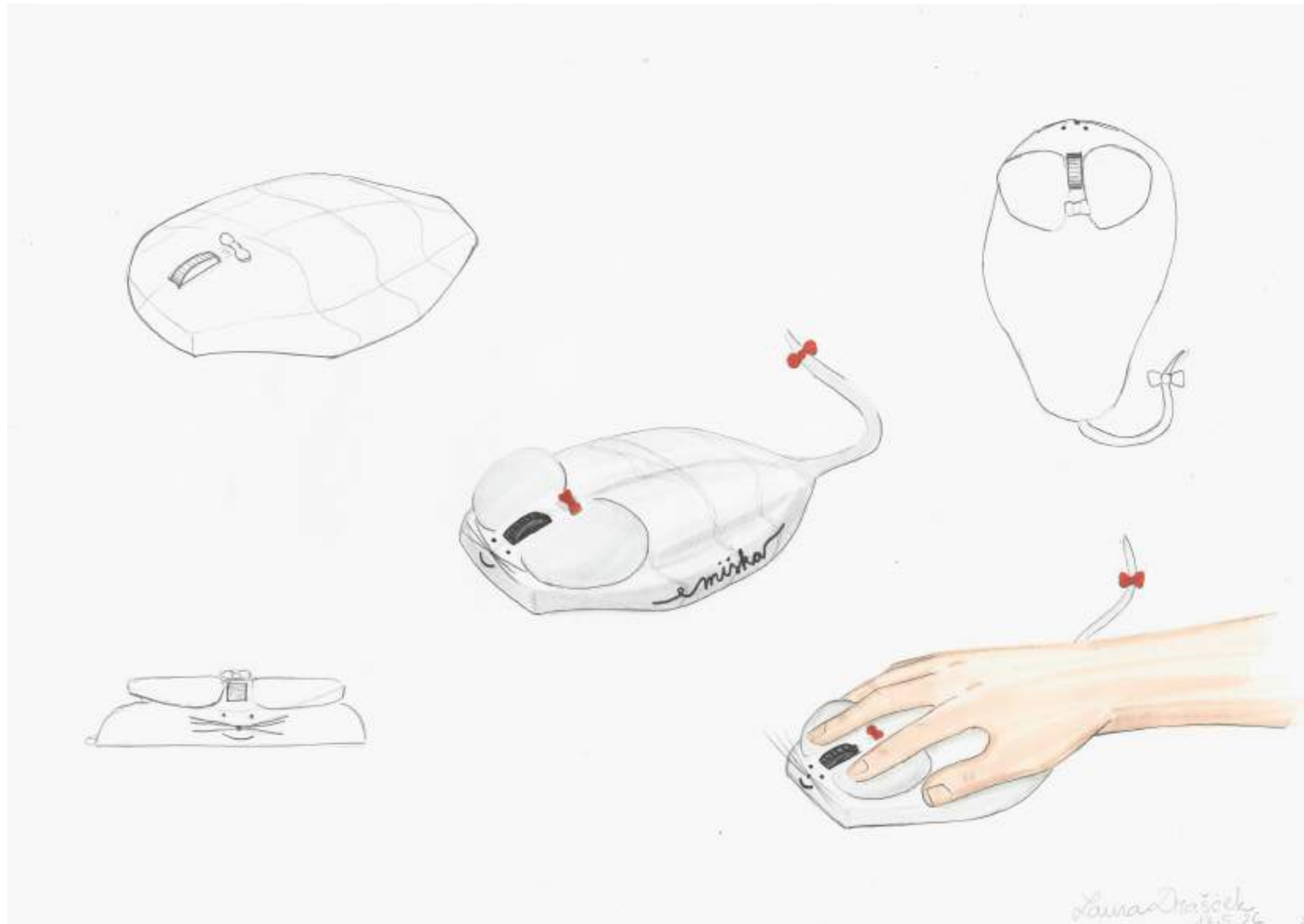


Uporaba artritisa rokavic.

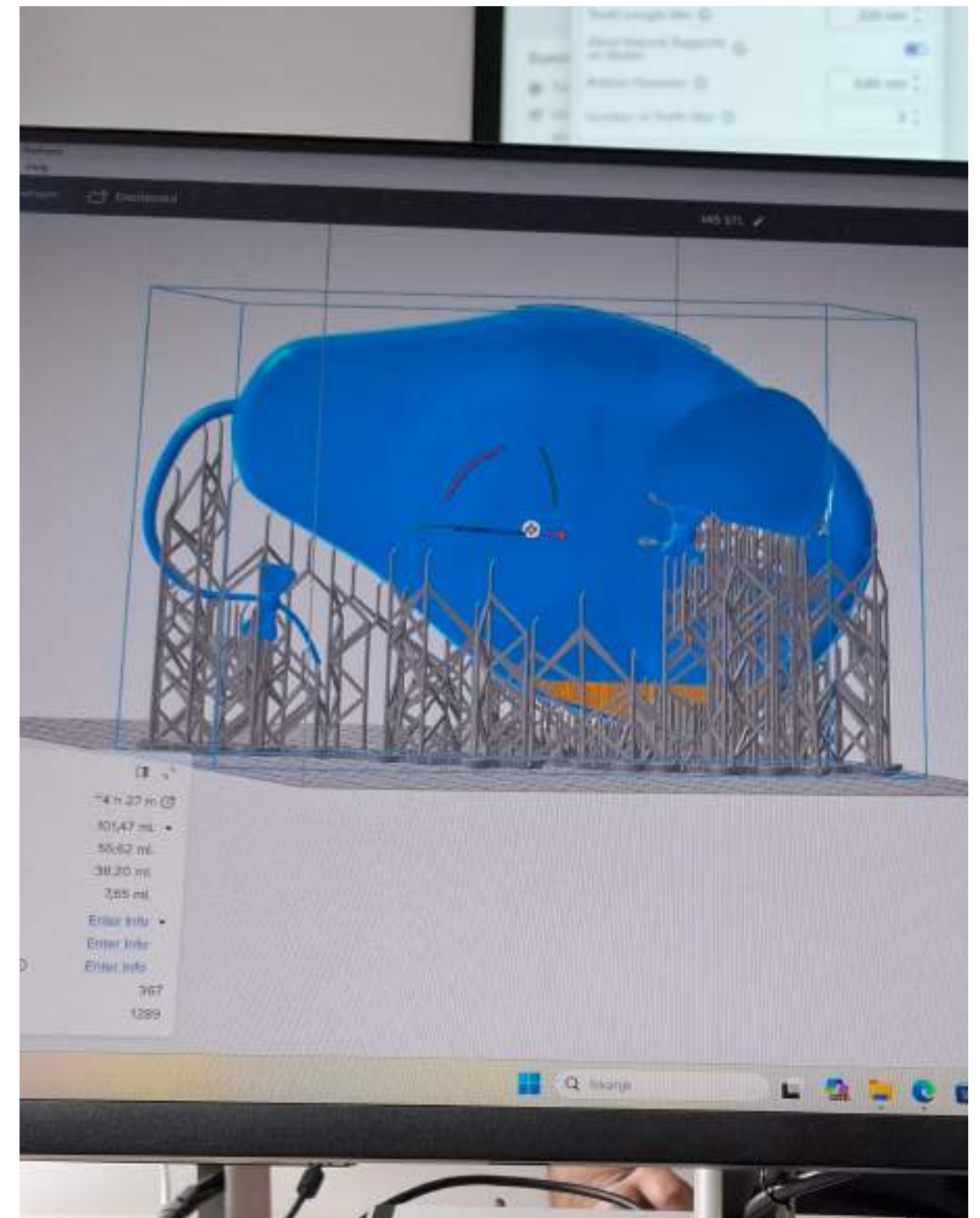
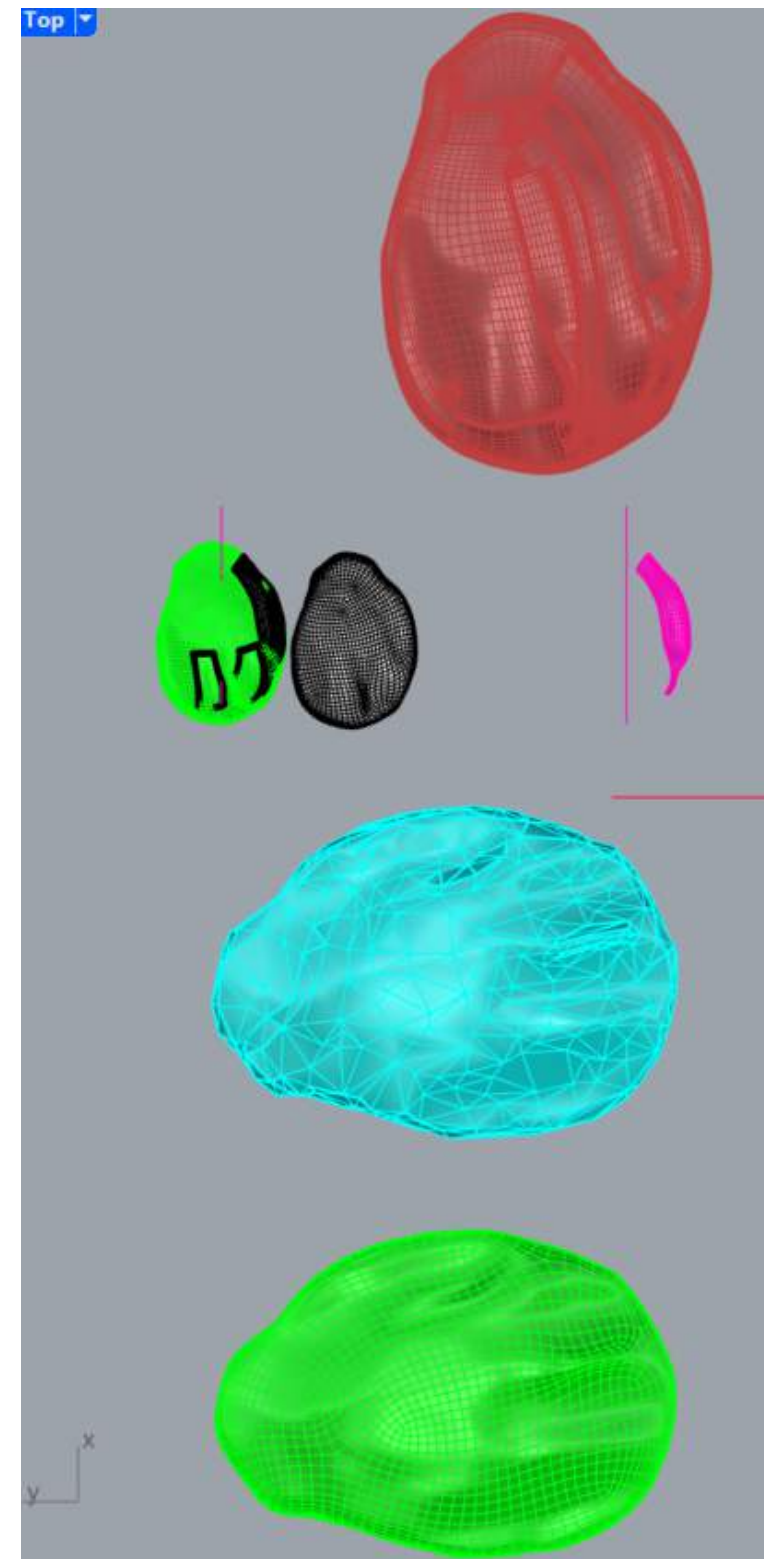
Oblikovanje modela miške iz testa.

Skeniranje modela in uvoz v program za 3D modeliranje (Rinoceros 8).

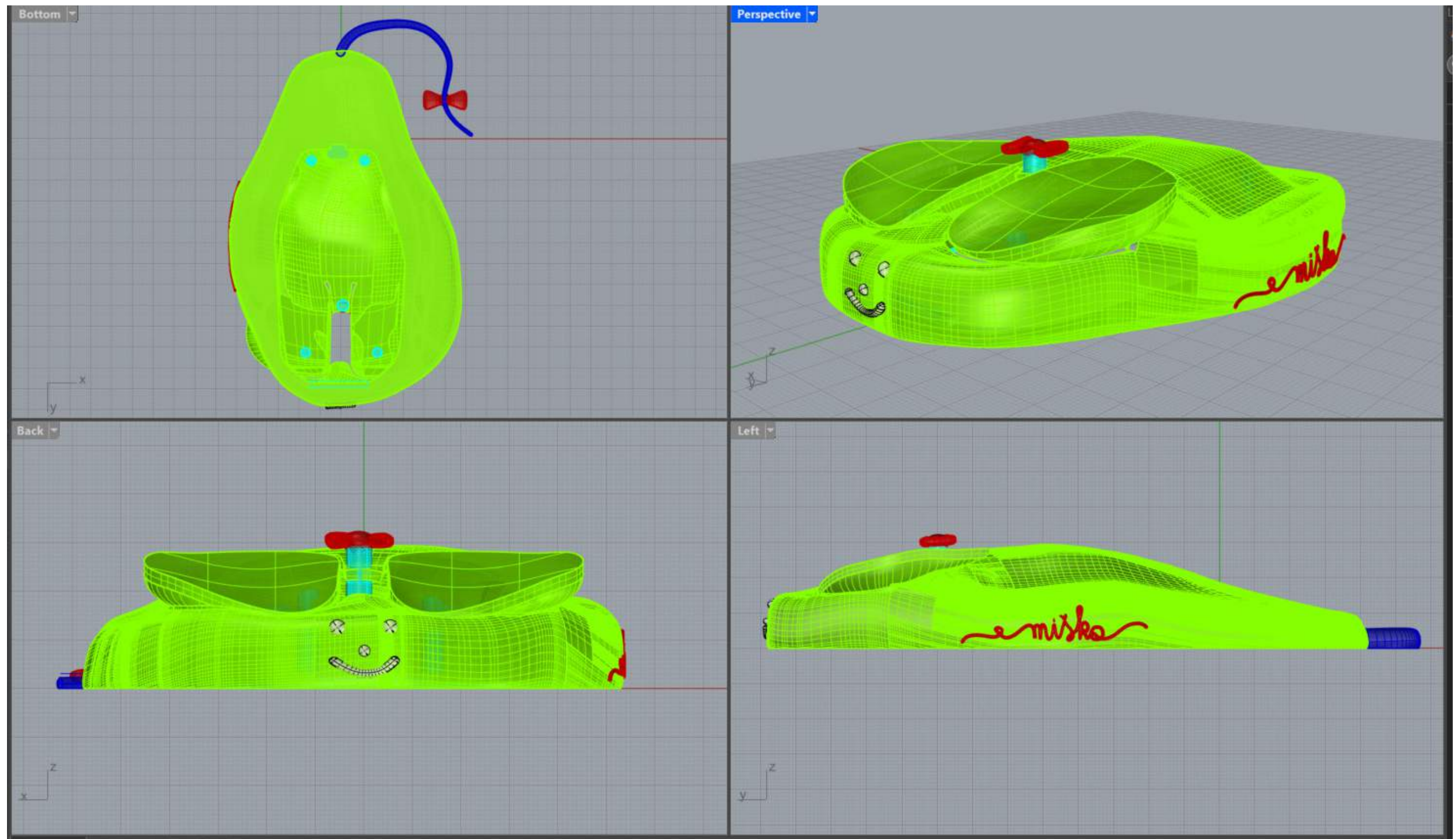
Izbor najboljše rešitve



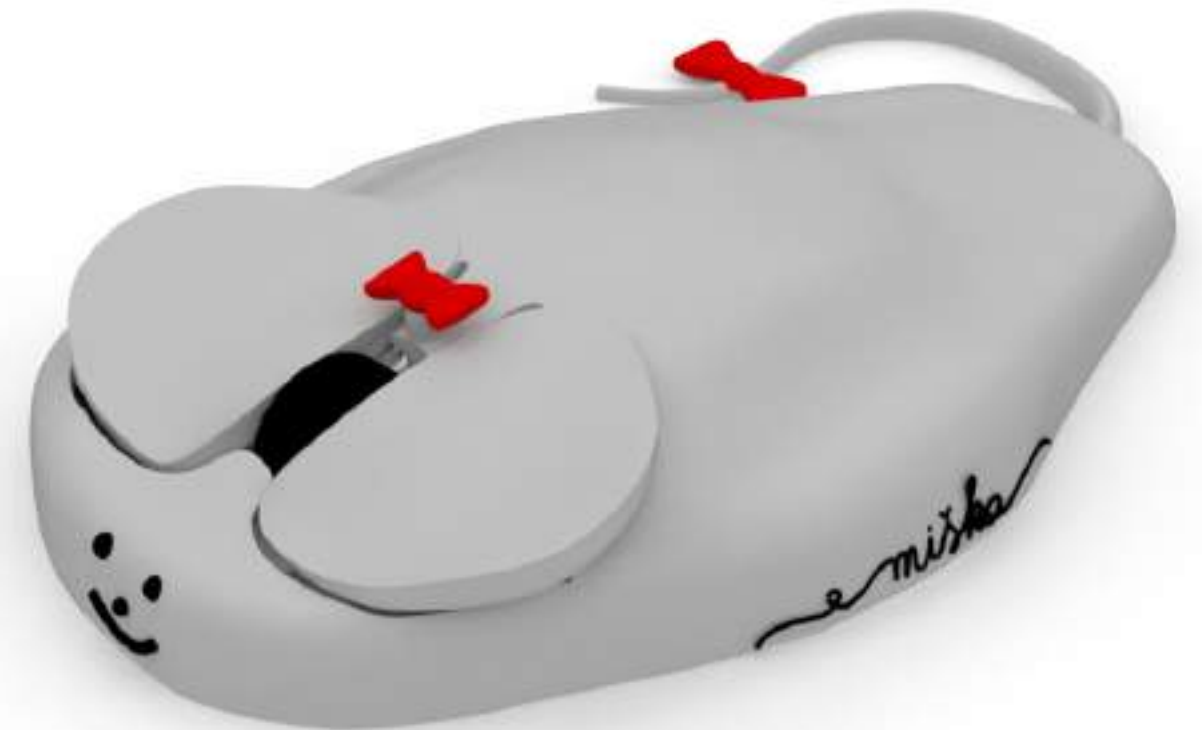
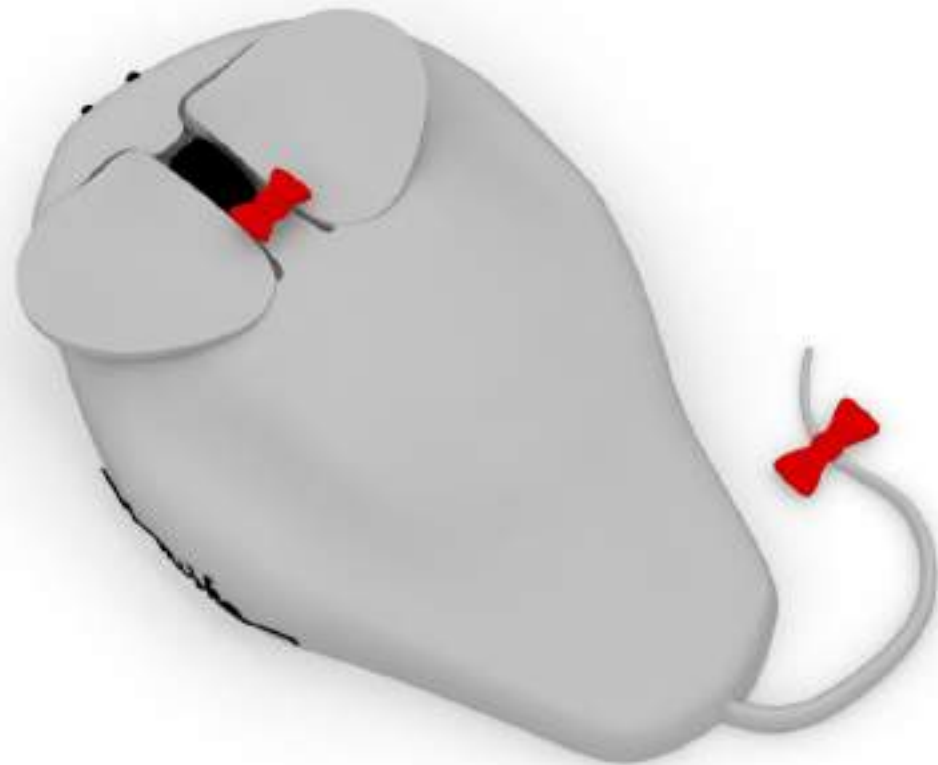
Računalniški model



Računalniški model



Vizualizacija



Vizualizacija



Samoskrbno avtobusno postajališče

Izhodišče

Opis izdelka & namen uporabe

Avtobusno postajališče za otroke z vasi, ki se vozijo v šolo. Ker se število otrok spreminja, je to postajališče premično, da se lahko premakne na lokacijo, kjer živi več otrok.

Definicija samooskrbnosti

Ima streho, da otrok ne premoči dež/sneg, klop, ki ni mrzla, da se lahko vsedejo, oglasno desko za vozni red in ostale pomembne informacije ter koš za smeti. Postajališče so enostavno prestavi, ker je ozko (zaradi ožjih in ovinkstih cest v vaseh) in stabilno, da se ne prevrne s težiščem v spodnjem delu.

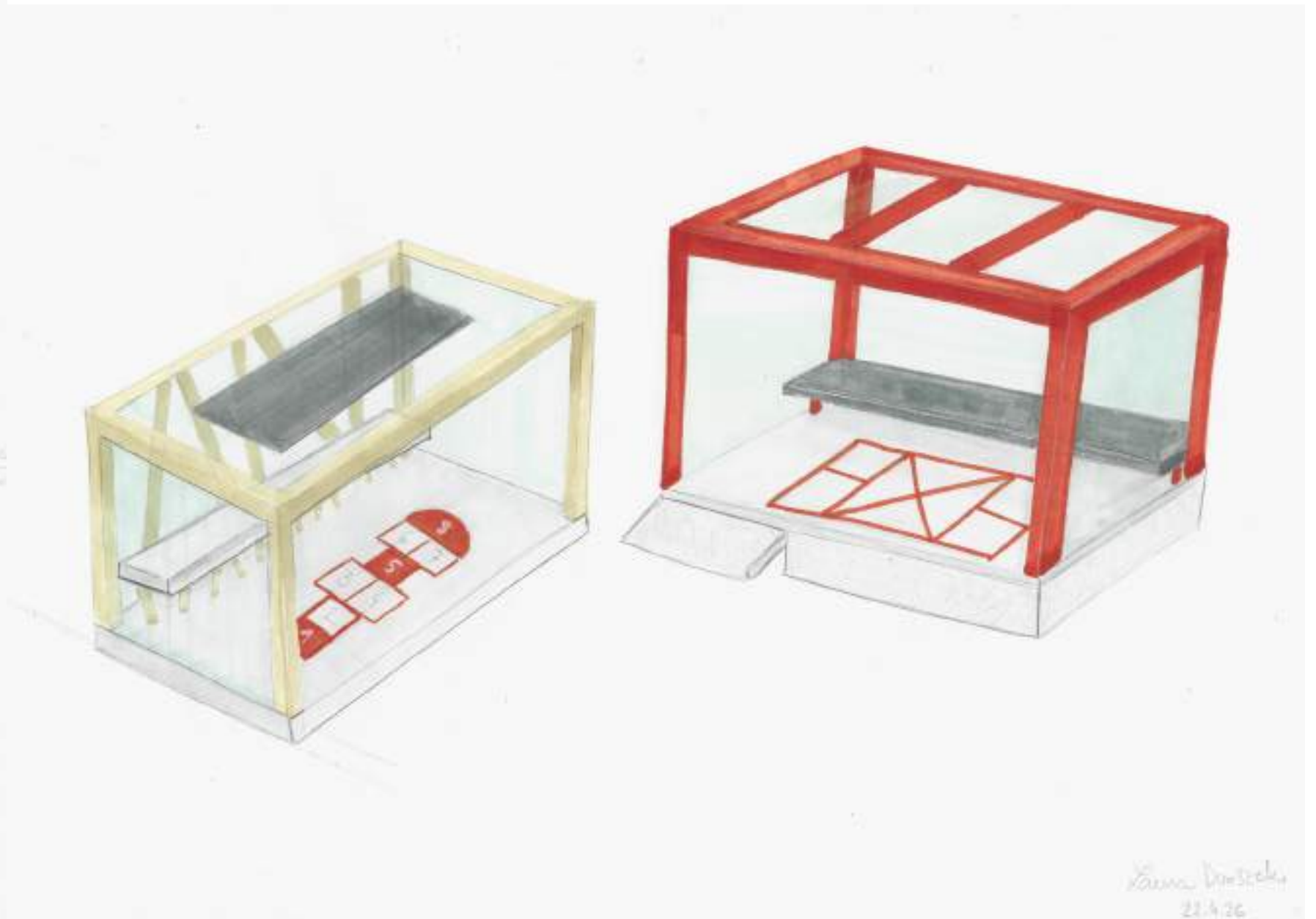
Potrebe in pričakovanja uporabnikov:

- da jih ne premoči,
- da je zabavno čakati na avtobus,
- druženje s prijatelji.

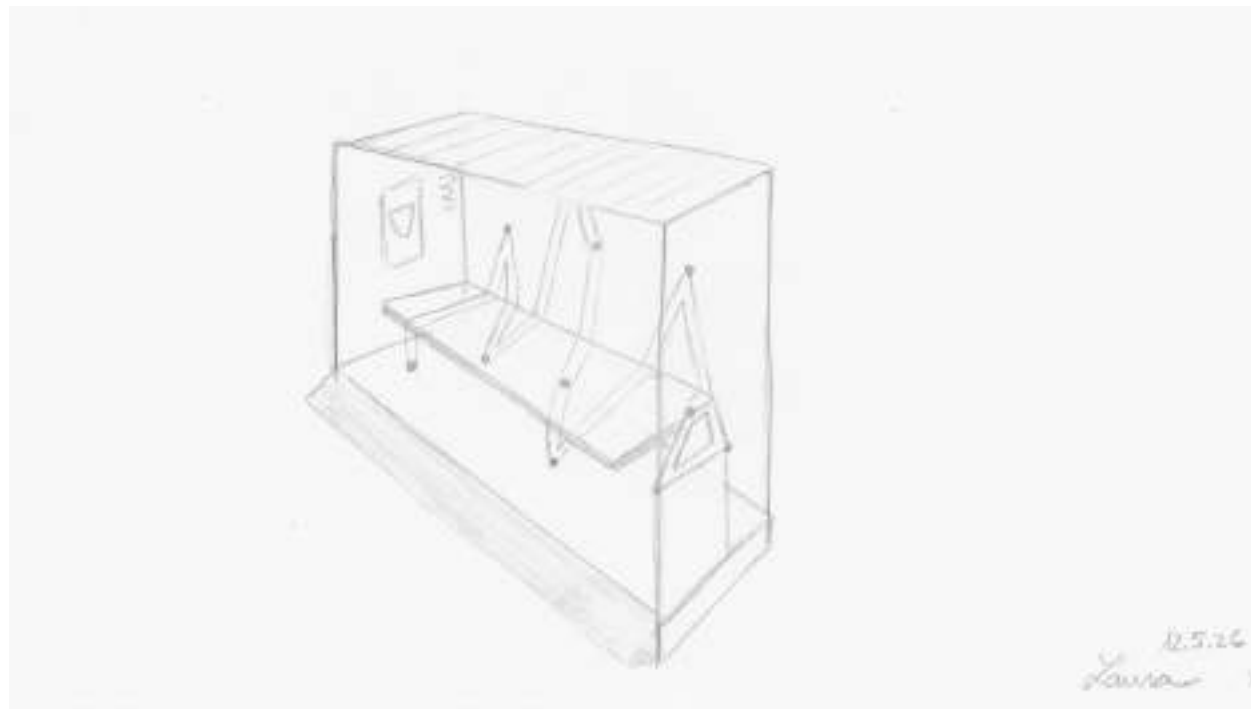
Referenčni primeri



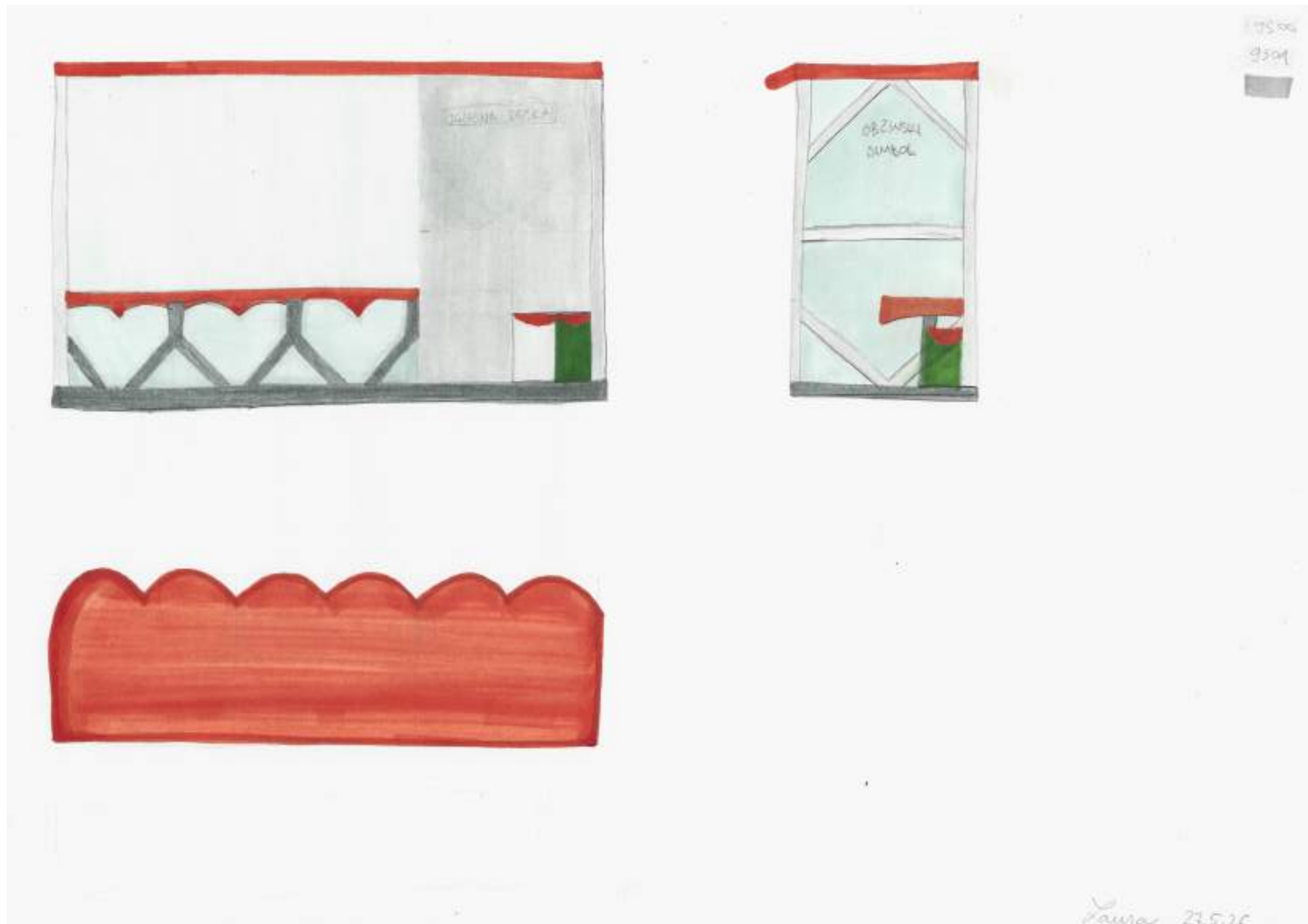
Kreativne rešitve



Kreativne rešitve



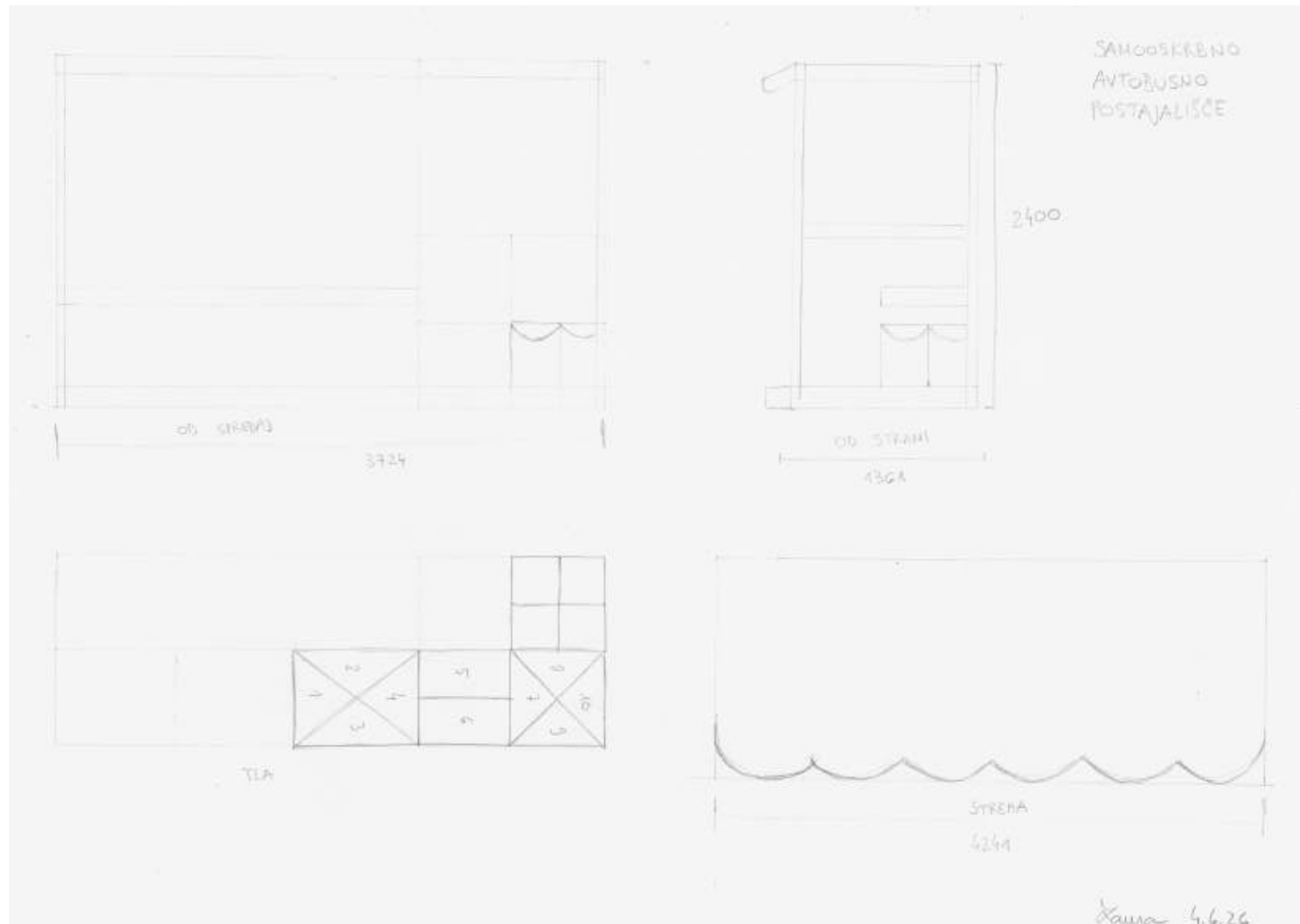
Izbor najboljše rešitve



Izbor najboljše rešitve



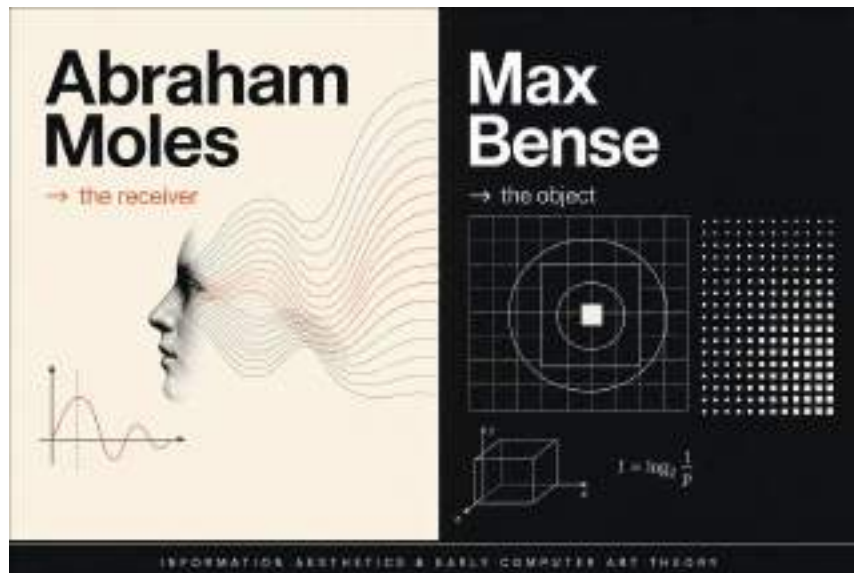
Izbor najboljše rešitve



The Information Aesthetics Approach

Pristop informacijske estetike

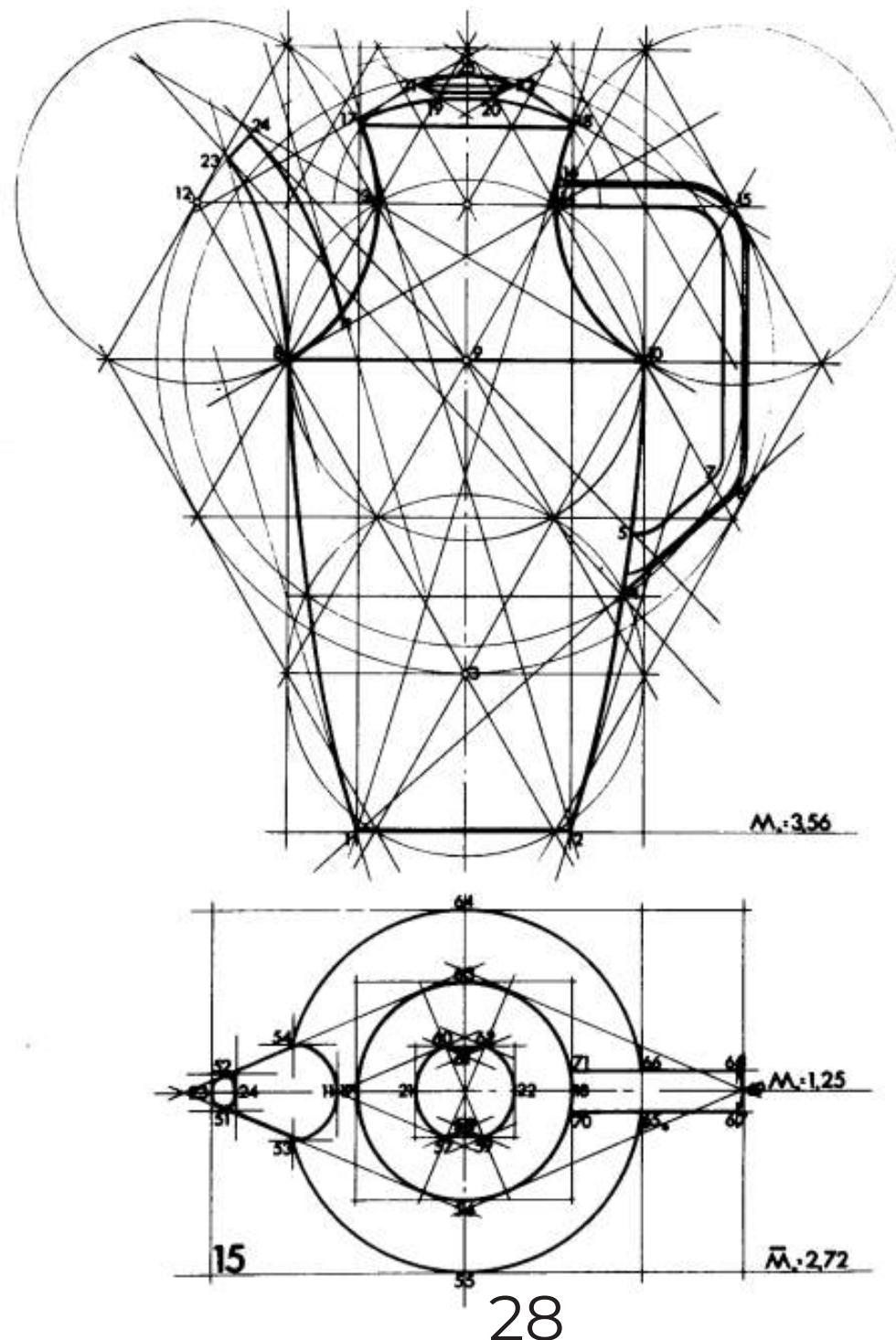
Na šoli za oblikovanje v Ulmu (Ulm School of Design) so ideje iz teorije informacij prenesli v oblikovalsko prakso. Dela Maxa Benseja in Abrahama A. Molesa (1965) so nakazovala možnosti, kako narediti estetiko merljivo.



Rolf Garnich (1968) je svojo disertacijo, objavljeno v tem obdobju, podnaslovil »**A General Mathematical Method for the Objective Description of Aesthetic Conditions in the Analytical Process and for Generative Design in the Synthetic Process of Design Objects**«

(prevod: Splošna matematična metoda za objektivni opis estetskih pogojev v analitičnem procesu in za generativno oblikovanje v sintetičnem procesu oblikovalskih objektov).

Rolf Granich, dissertation TU Stuttgart Esslingen (1968)



Danes se zdi poskus tega dela, da bi opredelil estetsko dimenzijo kavnih lončkov, precej eksotičen.

Tudi v arhitekturi je pristop teorije informacij doživel velik odmev. Proučevanje estetskih problemov s te perspektive je bilo predmet daljnosežnega dela Manfreda Kiemleja (1967). Siegfried Maser (1970) iz Bensejeve šole v Stuttgartu pa je nato objavil verjetno dokončno delo na to temo z naslovom Numerische Ästhetik (Numerična estetika).



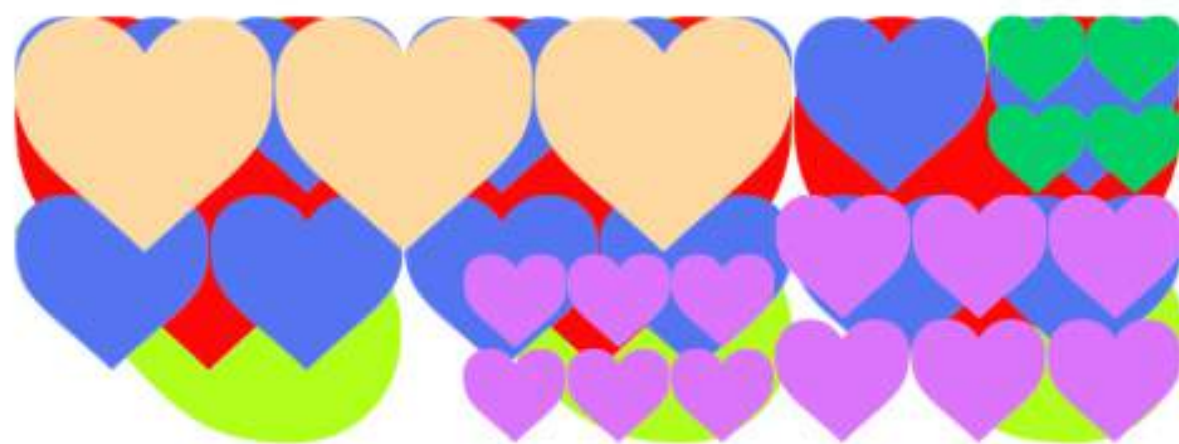
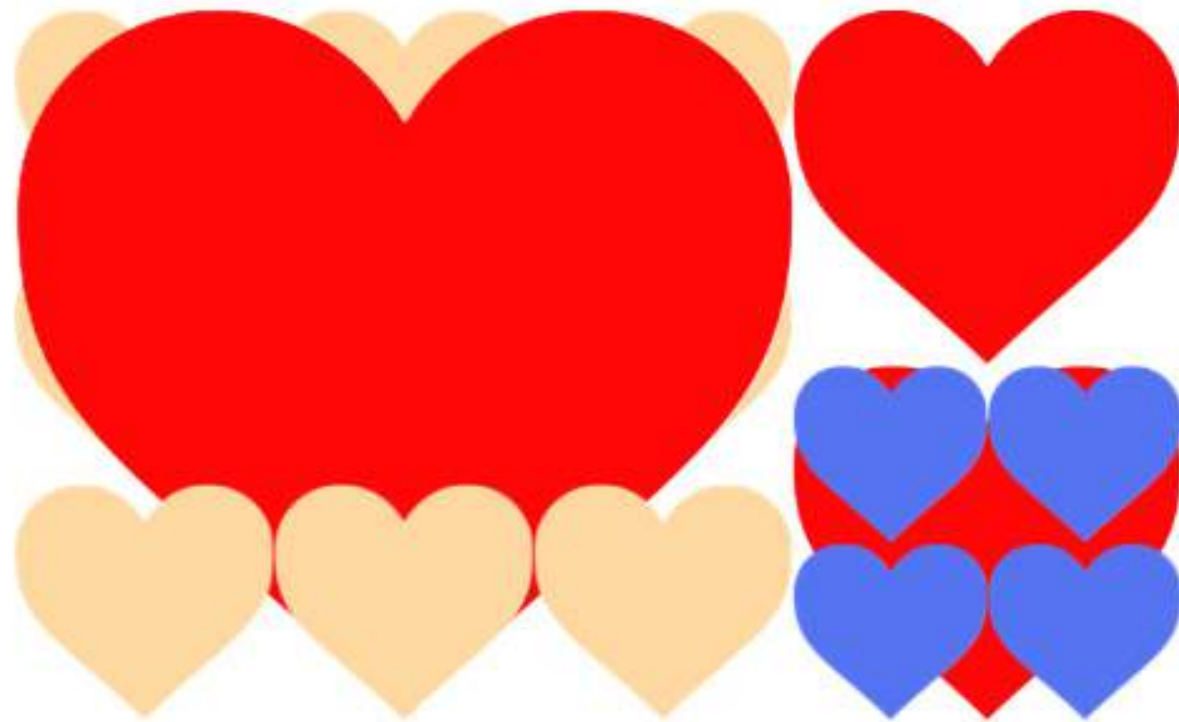
Metodologi so opustili idejo o uporabi teorije informacij v oblikovanju.

Leta 1977, deset let po vrhuncu tega trenda, je Herbert Ohl ponosno izjavil: »Oblikovanje je postalo merljivo!«

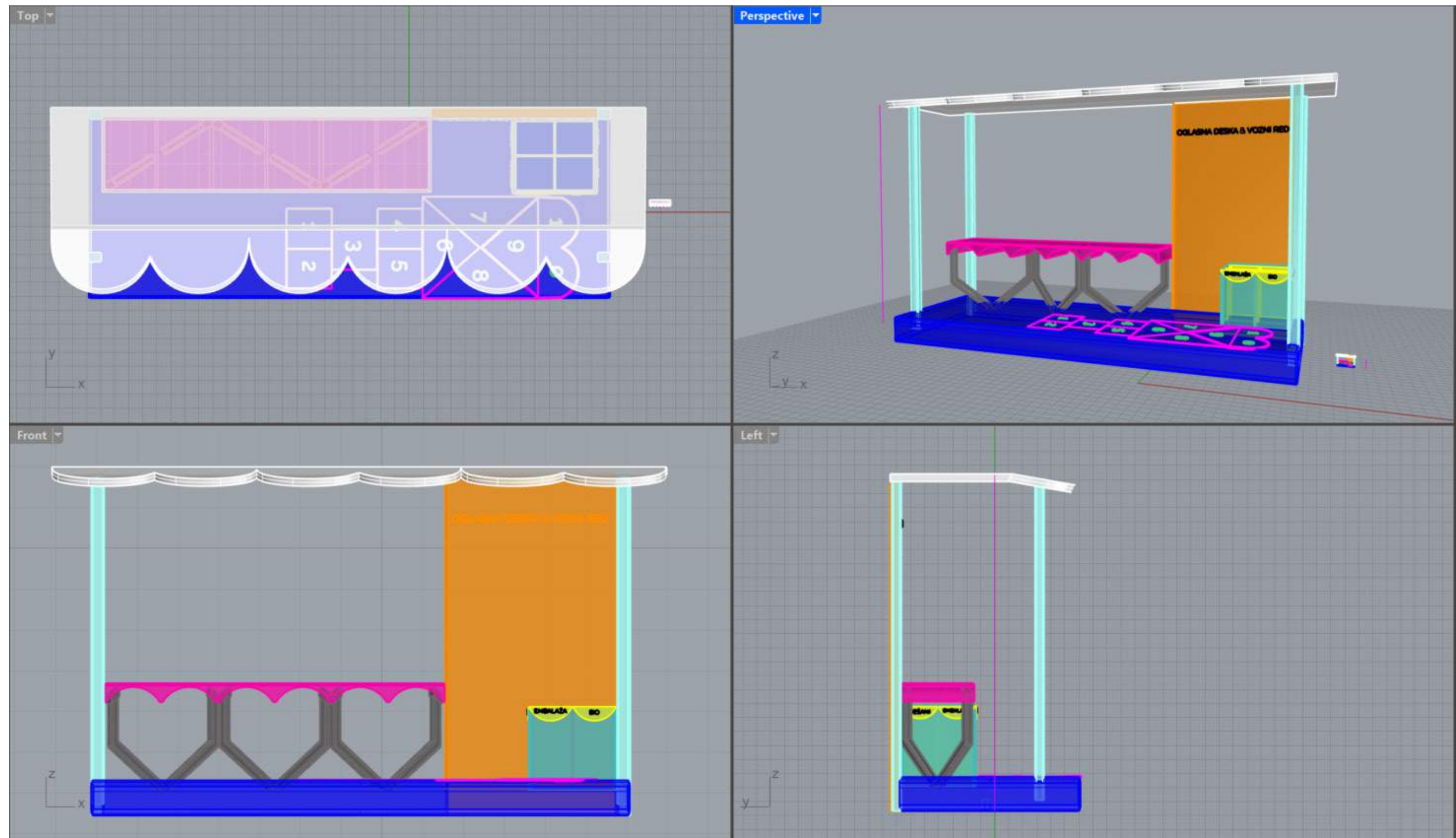
Vendar je svet takrat že razmišljal drugače. Zaradi novih debat o ekologiji in kritike preteklega dela je njegova izjava zvenela zastarelo – kot naivna ideja iz mladostnih let oblikovanja.

Izbor najboljše rešitve

Razlaga razmerij

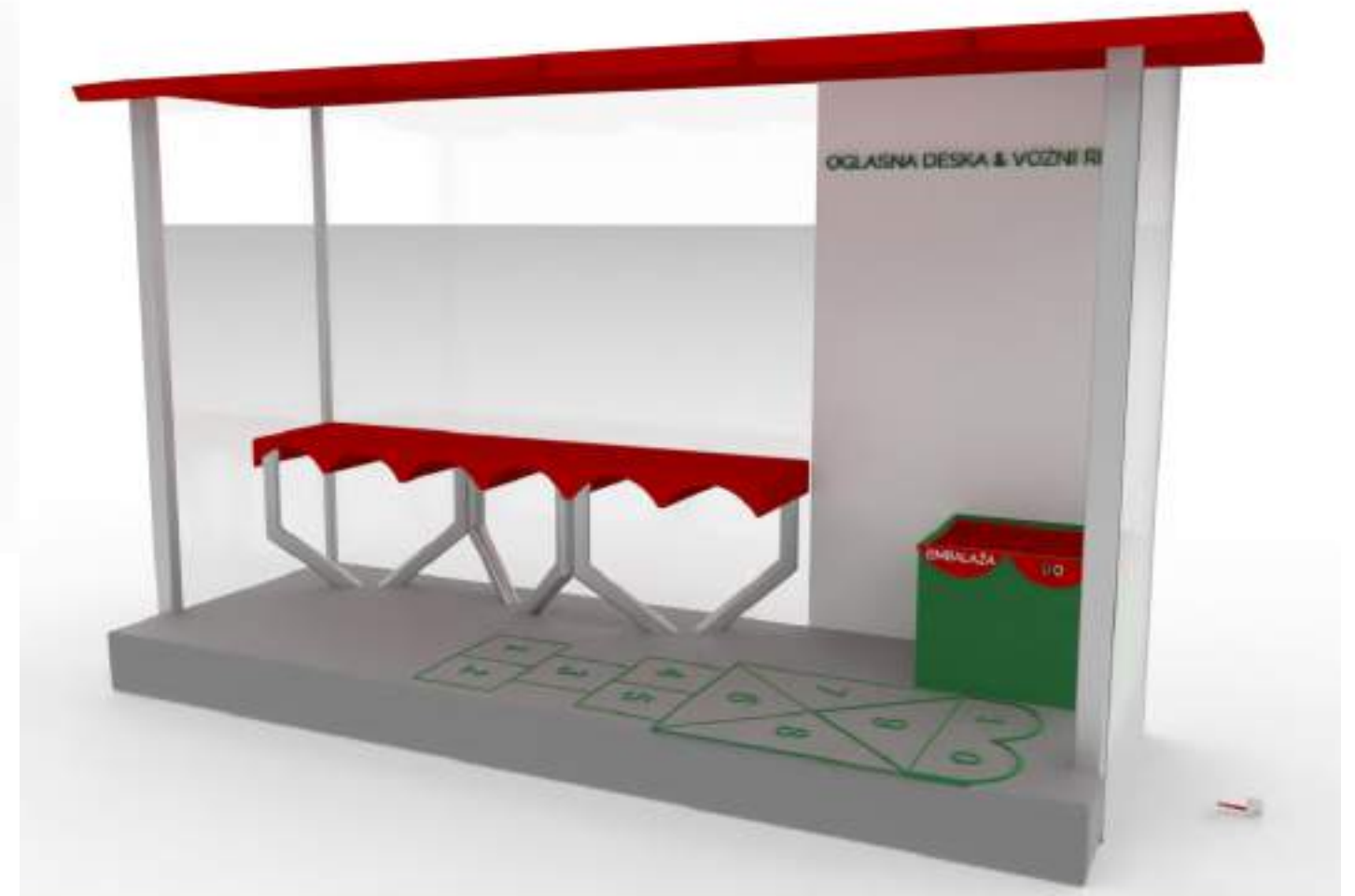
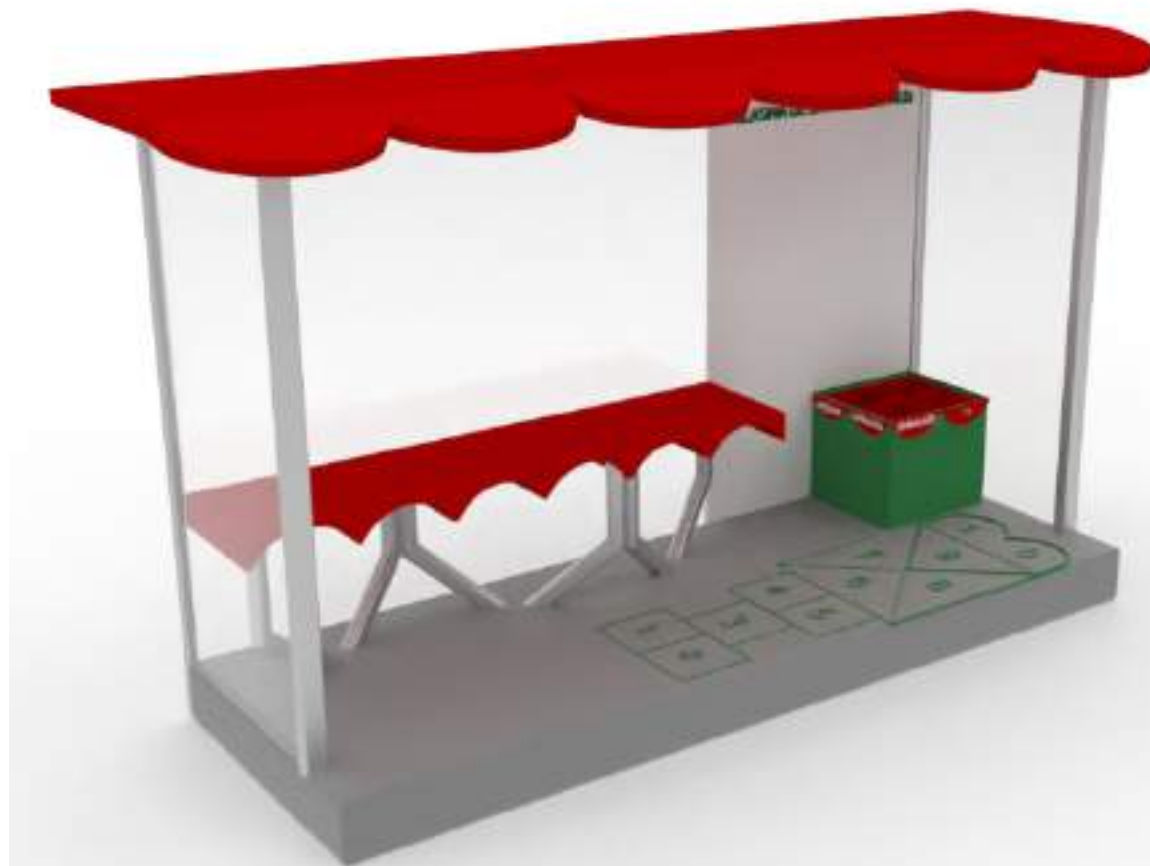


Računalniški model



Vizualizacija

Avtobusno postajališče **SLOVE**nIJA



Vizualizacija



Vizualizacija



„Natisni sam“ natikač

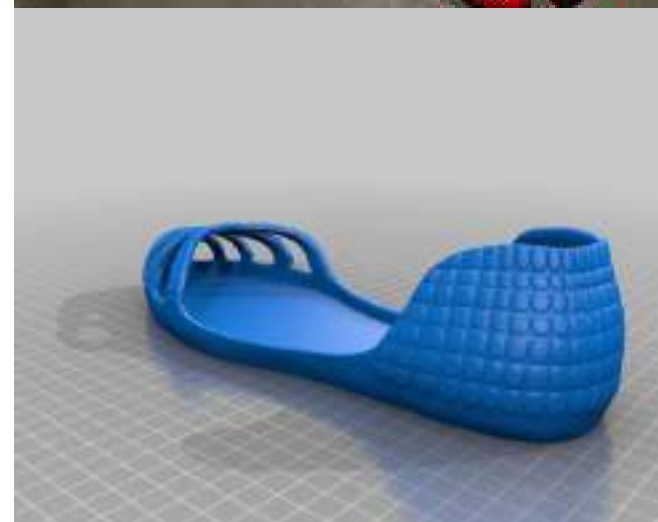
Izhodišče

Opis izdelka & namen uporabe

Obutev, izdelana s tehnologijo 3D-tiskanja, pri čemer se izbrani materiali (običajno prožni polimeri, kot sta TPU ali TPE) nanašajo plast za plastjo, da ustvarijo končni izdelek. Namenjeni so osebni uporabi.



Referenčni primeri



Izhodišče

BABICA TINA, 85 let - POVPREČNI UPORABNIK

Kdo je Babica Tina? Upokojenka, ljubiteljica vrtnarjenja. Nosi natikače v vrtu, ceni udobje in preprostost.

Njen "Povprečni" Scenarij

NATIKAČE NOSI V VRT POLETI.

Komot za obuvanje, preprosti za vodo.

ZAHTEVE IN POTREBE

1 DVIGNJEN PODPLAT NA PETI (KOMOT):

- Bolj visoki za lažjo hojo,
- Bolj komot.

2 ENOSTAVNO ČIŠČENJE:

- Gladke površine,
- Hitro sušenje.

Izzivi: Starostna oslabeledost, težave s sluhom, potreba po varni hoji.

VRTNI NATIKAČI vs. POVPREČNE RAZMERJE

1 POLETI V VRTU:

Udobni za delo.

2 IZVEN VRTA:

Izhodišče

ANJA, 54 let - EKSTREMNI UPORABNIK

Kdo je Anja? Ima težave s stopalom in poudarja stabilnost ter udobje. Natikače uporablja le v specifičnih situacijah.

Non-blažce

Njen "Ekstremni" Scenarij

NATIKAČE NOSI SAMO NA PLAŽI IN V VODI

Za hojo čez morsko travo

ZAHTEVE IN POTREBE

STABILNOST:

- Preprečuje prekuc stopala
- Zanesljiva podpora

ORTOPEDSKA PRILAGODITEV:

- Podplat prilagojen njenemu odtisu stopala
- Prilagojeno stopalu

UDOBJE:

- Poudarek na udobnosti
- Brez bolečin

Izzivi: Težave s stopalom, tveganje za padec, potreba po podpori.

DNEVNA OBUTEV SITUACIJE vs. EKSTREMNE SITUACIJE

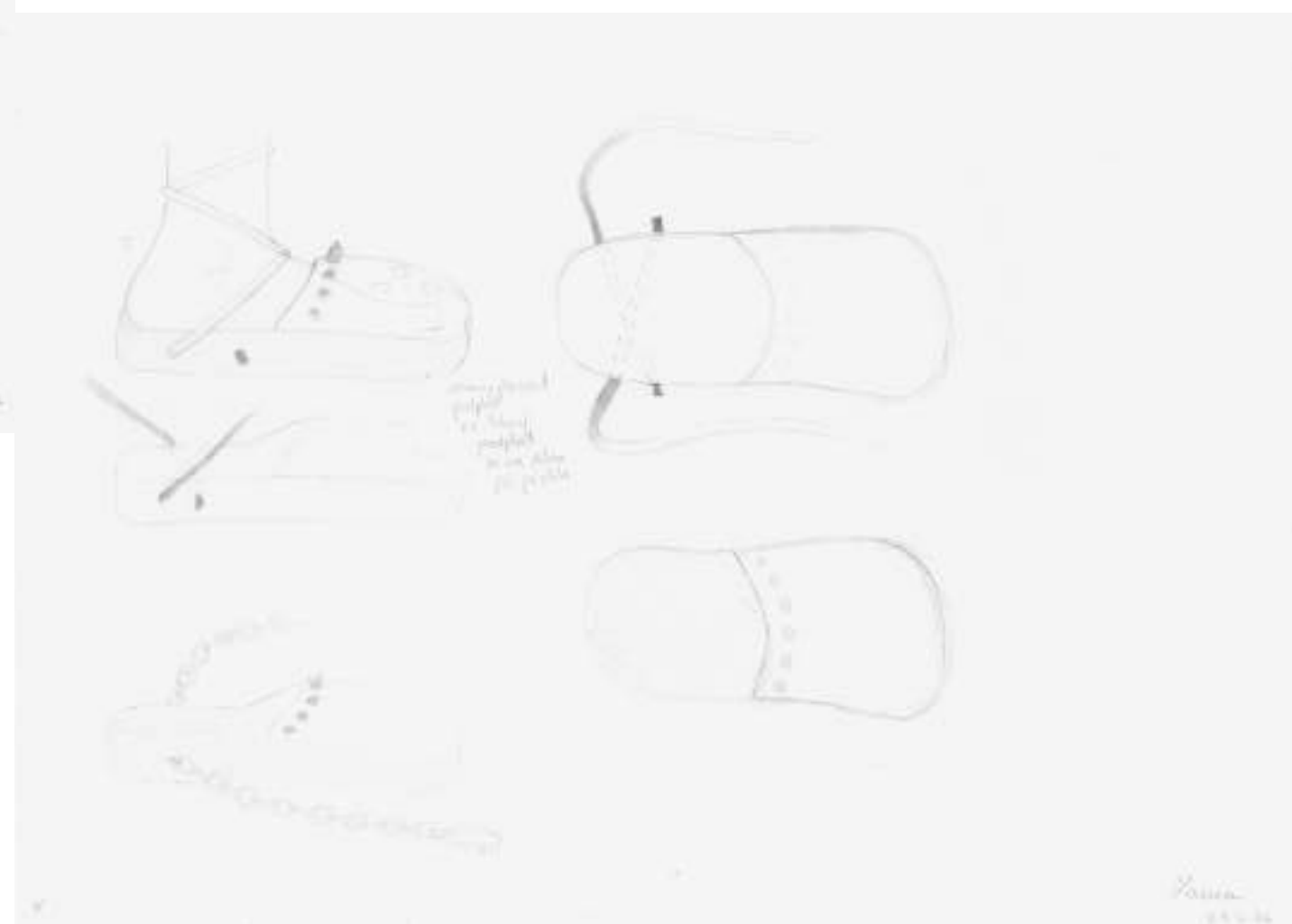
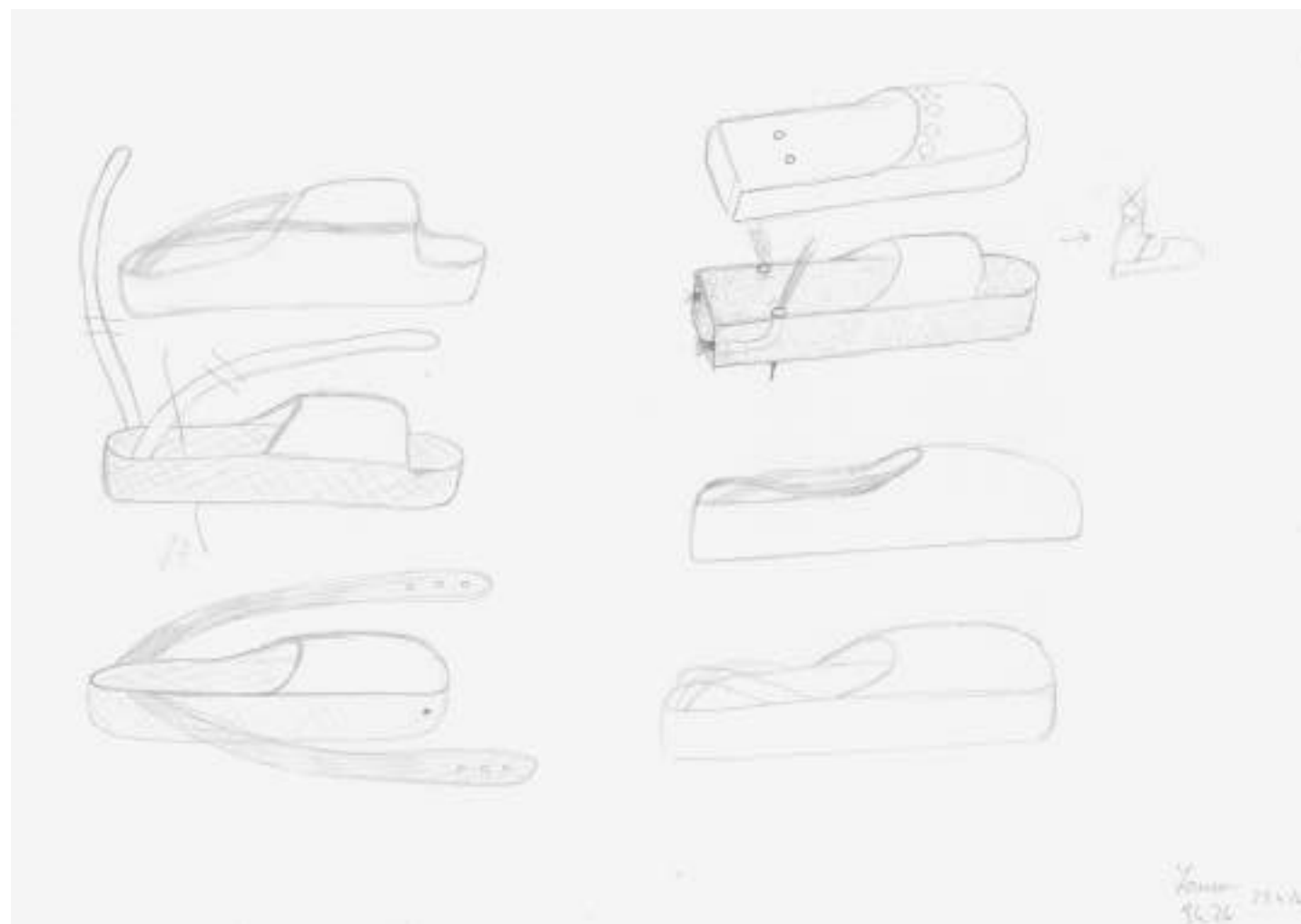
1

Vsakdanja varnost
Ortopedska podpora

2

Samo za plažo/vodo

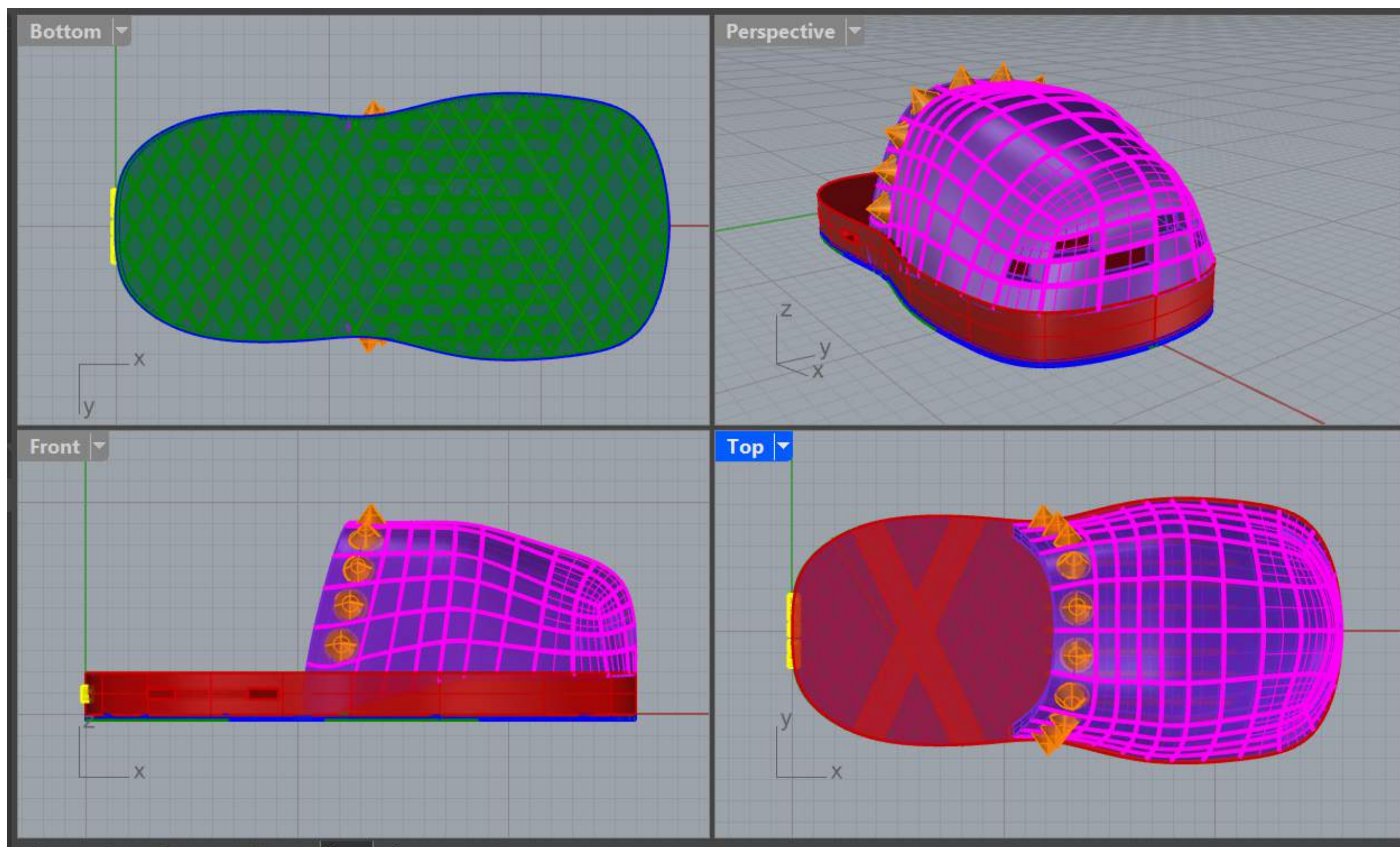
Kreativne rešitve



Izbor najboljše rešitve



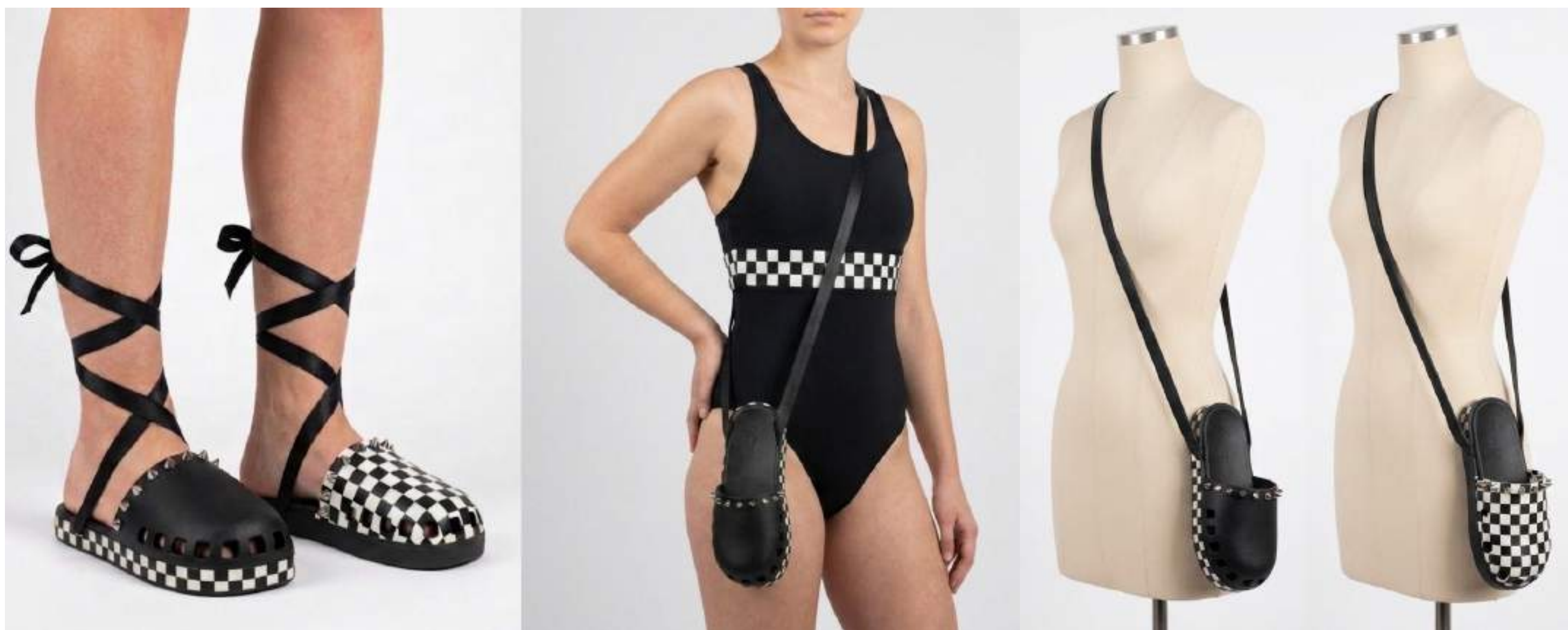
Računalniški model



Vizualizacija



Vizualizacija



Interaktivno modularno otroško igralo

Izhodišče

Opis izdelka & namen uporabe

- Interaktivna igra,
- vključitev staršev v igro,
- možnost menjave tematik vsak dan.

Uporabniki

Otroci in starši.

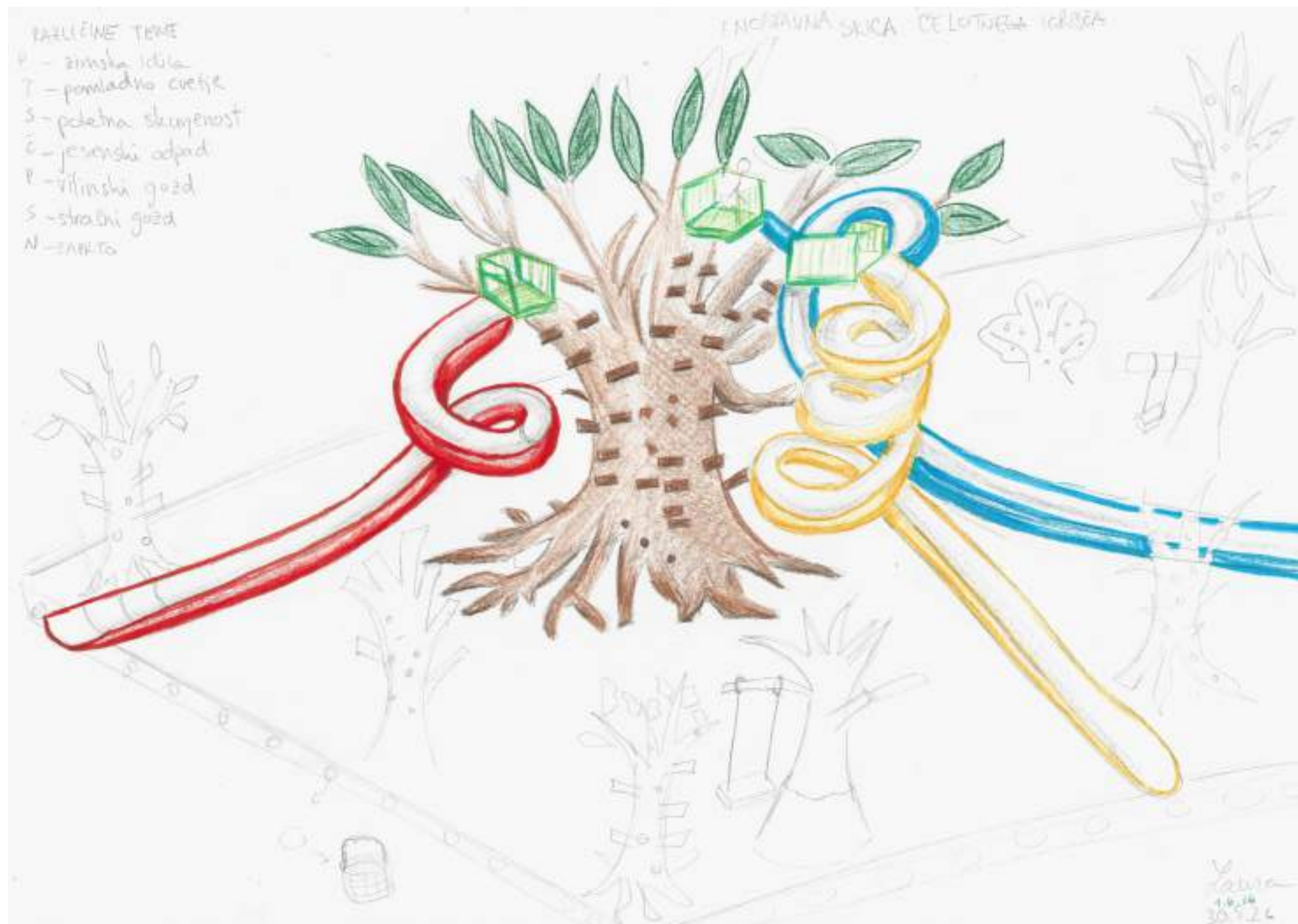
Referenčni primeri



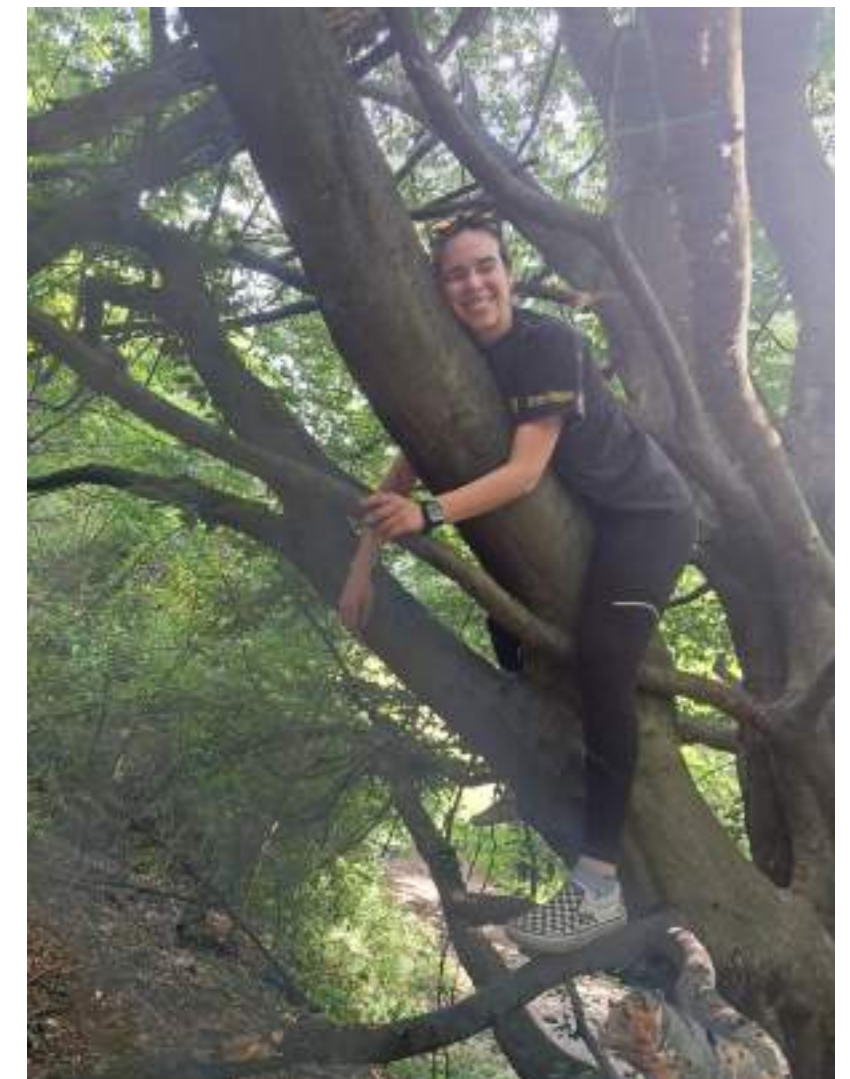
Kreativne rešitve



Izbor najboljše rešitve



Testiranje



Potek igre in delovanje igrala

Interaktivnost

Otrok spleza na drevo. Med plezanjem klika na gumbke, da nabira točke. Ko jih nabere dovolj, mu svetlobi signali na telh pokažejo pot do naslednjega drevesa, na katerem prav tako klika gumbke med tem ko pleza ali pa se guga na gugalnici. To ponavlja, dokler ne nabere dovolj točk.

Pri nabiranju točk pomagajo tudi starši z "nabiranjem sadja". Imajo seznam sadja, ki ga morajo nabrati, košara zazna, kaj so nabrali in košara je povezana z otrokom, da mu dodaja točke, ko nabirajo sadje.

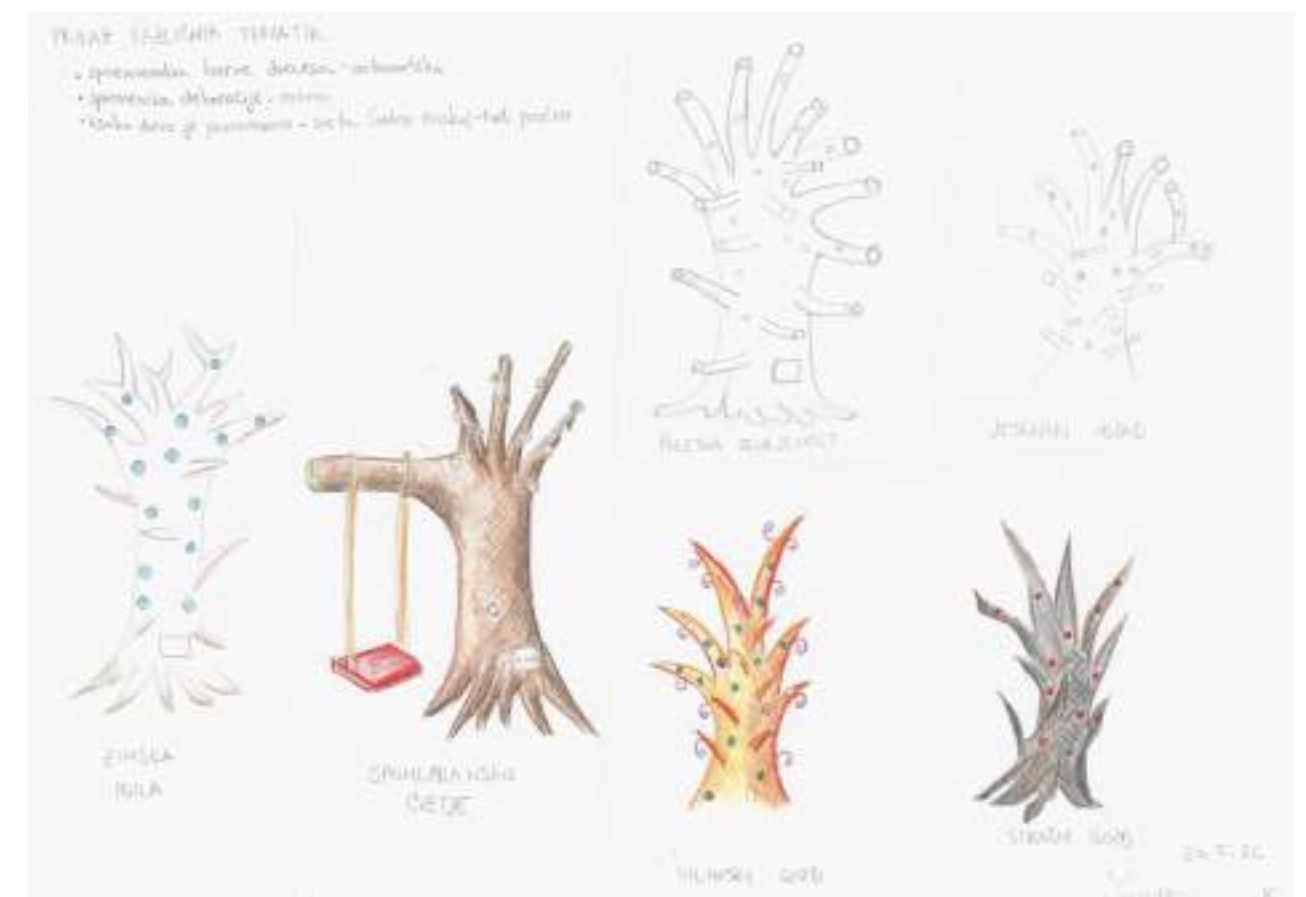
Ko otrok nabere dovolj točk, mu svetlobni signali pokažejo pot do mega drevesa, na katerega spleza in se za nagrado spusti po toboganu.

Plezanje spodbuja motorične sposobnosti otrok, spoznavanje narave (drevesa so poimenovana in oblikovana glede na realna drevesa) in oddaljitev od ekranov.

Modularnost

Igralo ima možnost spreminjanja tematik. Drevesa in tla se spremenijo s pomočjo luči, dodatke (liste, cvetje,...) pa se dodaja ročno. Predvidene tematike so: Zimska idila, Spomladansko cvetje, Poletna skurjenost, Jesenski odpad, Vilinski gozd in Strašni gozd ter splošno brez luči.

Igralo se lahko pospravi v prikolico tovornjaka, ker je sestavljivo. Tla so mehka, če otroci padejo med plezanjem.



Vizualizacija



Vizualizacija

